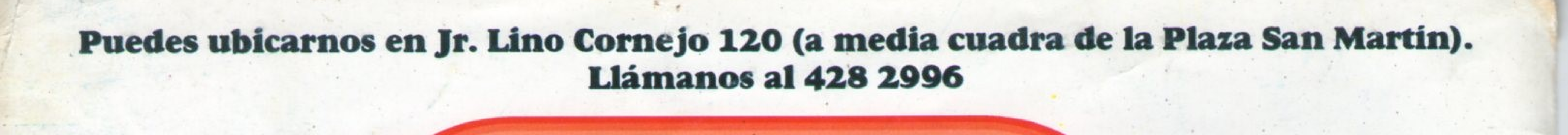


AÑO UNO, NÚMERO CINCO
PERÚ: S/ 8,50
A-PLUS
MÁS QUE ANIMACIÓN JAPONESA
Con más páginas a color
INCLUYE CALENDARIO GIGANTE
TODO DRAGON BALL GT
Las Películas de Sailormoon
Los Inmortales: Lady Oscar
Advanced Dungeons
& Dragons: Equipo
Magic: Urza's Saga
VIDEOJUEGOS:
Tomb Raider III
Captain Tsubasa
Spawn
7 750689 423081





PARA TI, QUE GOZAS DE LOS COMICS,
TENEMOS MAS DE MIL TITULOS
(ENTRE SPAWN, X-MEN, BATMAN)...

ULTRA gameplayer

...ADEMÁS VENDEMOS DIVERSAS
REVISTAS DE VIDEOJUEGOS...

...TAMBIÉN OFRECEMOS
MANGAS ORIGINALES
Y NACIONALES.

TE ESPERAMOS...



El Manga: ¿Otra foRma de ALienación?

Las declaraciones de Juan Acevedo en el reportaje del A-PLUS cuatro, sobre lo ridículo que resulta copiar a los artistas japoneses, nos invitan a realizar un análisis de lo dicho. Actualmente observamos cómo muchos jóvenes y adolescentes admiran el estilo manga. Ya no extraña que exista una corriente de chicos y chicas dispuestos a asimilar este tipo de dibujo. La palabra correcta para definir todo esto sería ¿alienación? Creemos que no, por diversos motivos.

En un mundo globalizado, que contiene el concepto de modernidad e intercomunicación entre los países, donde cada día observas cómo los sucesos ocurridos en otras partes del planeta te afectan, es ridículo que pienses evitar estas influencias en tu gusto y personalidad.

Existe un temor hacia la destructiva influencia de los países desarrollados en nuestros valores e identidad nacional. Bajo esta premisa, cualquier elemento extranjero es considerado alienante y peligroso, sobretodo si afecta a la juventud. Pero rechazar lo que venga de otras naciones simplemente nos transformaría en una isla cultural.

A menudo tus preferencias se inclinan por lo que llega de otros países. Existen pocas cosas originales; nuestro idioma, tradiciones y costumbres han sido influencias de afuera que hemos asimilado, utilizado y transformado en un nuevo producto cultural, el cual a su vez ha influenciado en otras naciones, dentro de un proceso que ha enriquecido a la humanidad desde siempre. Percibimos al manga como una forma de expresión artística o una diversión, en forma similar a aquellos que aprecian el cine, la literatura o la poesía venida de otras latitudes. La alienación es un comportamiento definido en psicología como una forma de actuar contraria a lo que uno es. Esto quiere decir asumir valores opuestos, como lo sucedido con las tribus africanas que se les impuso valores occidentales al ser colonizados en el siglo pasado. Nos alegramos cuando observamos grupos folklóricos peruanos triunfando en Europa y Estados Unidos, pues la armonía y belleza de la música peruana, agrada a públicos de diferentes partes del mundo; la comida peruana también es apreciada. ¿Es que acaso se han alienado? No realmente.



Aunque sí se distingue una minoría que demuestra posturas alienadas, éstas no deben ser confudidas con la actitud mayoritaria, menos todavía en quienes aprecian el manga. La juventud sabe aprovechar los valores autóctonos, no hay peor forma de difundirlos que mediante la coacción. Es cierto que se observa una imitación en la técnica de dibujo pero como sucedió hace años con el *comic* de Estados Unidos, se logró desarrollar un incipiente estilo nacional, el cual se reforzará aún más con la *venida manga;* replanteando lo avanzado desde una nueva perspectiva.

Ahora en estas fiestas, donde comemos en familia el infaltable panetón con chocolate, armamos nuestro nacimiento con un arbolito navideño (tradición venida del norte de Europa) y los niños esperan la venida de Santa Clauss desde el Polo Norte (otra tradición foránea); queremos superar de una vez posiciones retrógradas que no debes aceptar para valorar tus aficiones.

¡Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo! Son los deseos de A-PLUS para ti, pues eres nuestra razón de existir.

A-PLUS es una publicación mensual realizada, en su mayoría, por alumnos pertenecientes a la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres.

Director Juan Carlos Delgado; Editor Santiago Ortiz; Redactores Nathalie Delgado, Stuart Graham, Silohé Llanos, Eric Navarro, Claudia Sanden, Claudia Sovero, Catherine Torres.

Portada: Carátula del primer volumen de *Dragon Ball GT* lanzado por *Manga Video*.

Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos. Hecho el depósito legal, registro 98 - 1920.

diciembre de 1998

Publicidad: Víctor Durand - 928 0448
Consultas y Distribución: 428 2996 / 578 1837
Impresión: *Ediciones Mundo Sur* - 427 3228

A-PLUS

DUDAS DESDE CHICLAYO

Estoy desconcertado por tres artículos que hicieron en su edición número tres a saber:

1) Juegos de rol (...) sus bases, su fin. No explican muy bien cómo se juega, etc, etc (¿será porque no tengo los dos números anteriores?).
2) *Battletech* ¿Acaso es un juego de cartas?
3) *Mortal Kombat 4* ¿Tiene algo que ver con el anime nipón?

Pasando a otro punto, me gustó lo de *Saint Seiya, Magic Knighi Rayearth* y *Dragon Ball* ¿Podrían seguir hablando de ellos?

Sin más que decir, se despide...

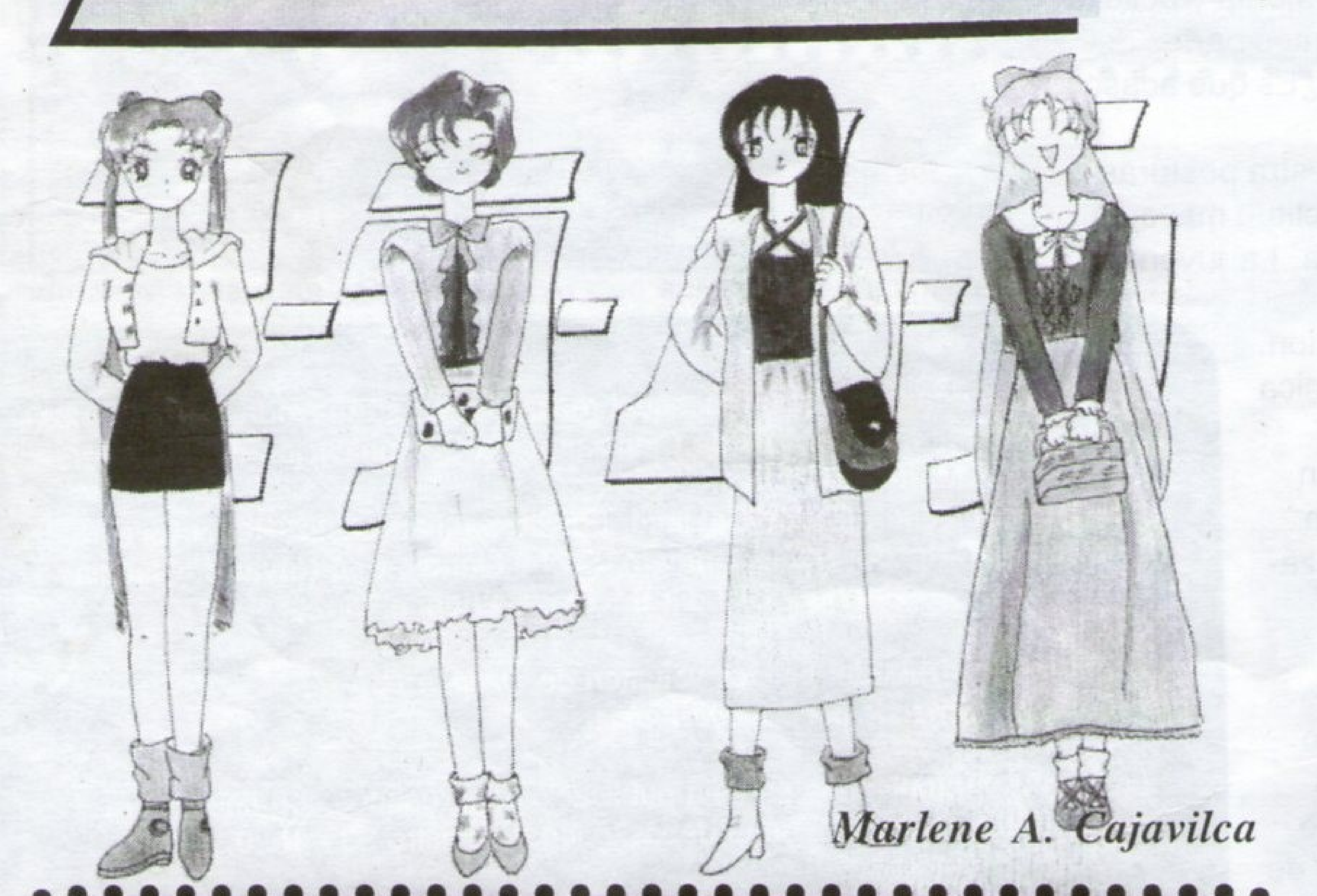
Carlos Alberto Velásquez

1) La base del juego de rol radica en tu *imaginación,* ya que con ella podrás inventar un personaje que se desenvuelva en un mundo de ficción, crearás sus antecedentes, su personalidad, características físicas, es decir, asumirás el rol de dicho personaje (ya sea un brujo, un monje guerrero, un bardo, lo que desees). A diferencia de otros juegos, aquí el objetivo simplemente es *divertirse y socializar* pues aunque tu personaje alcance las metas que se haya trazado en un determinado momento (salvar a una reina, saquear un pueblo, etc.), siempre tendrá algo más que hacer, como darse unas buenas vacaciones. Normalmente se juega alrededor de una mesa donde se sientan los jugadores y el *Dungeon Master* (DM), quien es el árbitro del juego y se encarga de describir las zonas, manejar los monstruos, evaluar el progreso de los jugadores, en fin.

2) Battletech es un *Trading Card Game* (TCG), un juego de cartas coleccionables. Dentro de este género, el juego más popular a nivel mundial es *Magic: El Encuentro.* Comunmente el objetivo en los TCG es derrotar, humillar a tu adversario enfrentando tu baraja con la suya, y con ese fin adquieres tus cartas coleccionables, pues quien posea la baraja más poderosa tendrá las de ganar. Tal vez te pueda entusiasmar saber que existe un campeonato de Magic a nivel mundial. ¿El premio? Cien mil dolarillos...

3) Ocurre que ésta es una revista de entretenimiento, nuestro eslogan *Más que animación japonesa* representa dicho espíritu pues, como habrás notado, existen varias publicaciones que informan sobre manga y anime, la historieta y la animación japonesa respectivamente. Nosotros simplemente quisimos aportar un granito de arena adicional a todo este fabuloso movimiento.

PD: Te enviamos los números anteriores que te faltaban. Nos vemos, Carlos.





Este miércoles 23 de diciembre a las 16:30, se pasará la película *Akira*, dirigida por Katsuhiro Otomo, en el cineclub del *Banco Central de Reserva* (BCR). Esquina del Jr. Ucayali y Jr. Lampa - Centro de Lima. Ingreso Libre.

¿AMOR Y PAZ?

Nos encontramos en una época de oro para el manga y anime, la aparición de más de diez publicaciones especializadas en estos temas lo confirma. Esta *saturación* de información ha provocado que el consumidor compare otras épocas con esta coyuntura del tiempo y... no encuentre variación alguna en la oferta de las televisoras (recortes en los animes para vender galletas, caramelos y cuanta chatarra produzca el hombre).

Aparte de este problema, se encuentran los *malentendidos* en el mercado de la información y difusión del manga y anime en nuestro medio. He notado que hay una guerra silenciosa entre las personas allegadas a una u otra revista del medio. Me parece tonto que tan sólo por llamar la atención del público se hagan declaraciones huecas y sin consistencia de una revista por parte de otra. Todos tenemos algo en común, nos fascina a muerte el manga. Todos tienen estilos diferentes y en eso está el gusto, fallamos en una cosa y mejoramos en otra. Como dijo Li Ch'uang: «El valiente sabe batirse; el prudente, defenderse; el sabio, asesorar...».

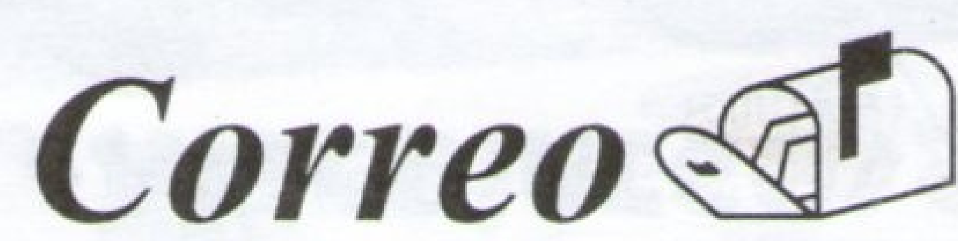
Que la Mangaculturaperdure por siempre, es el deseo de este maniaco-mangacodependiente.

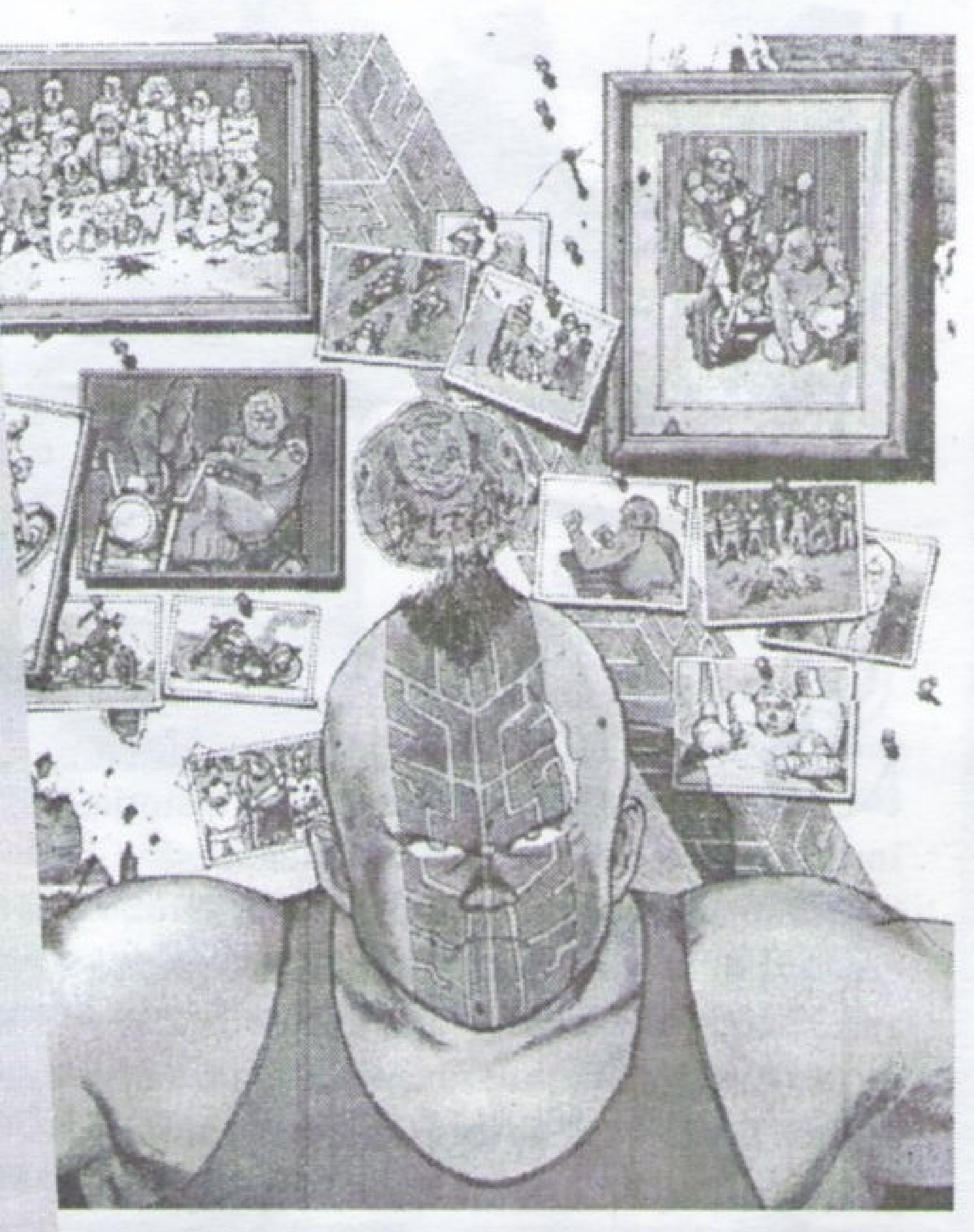
César Arellano

Tienes toditita la razón, César. Qué malos son esos tipos, raje y raje contra las publicaciones. Ojalá y los chanque un tren. Seguro que sus mamás no les enseñaron a comportarse en público, dicen cada piedra. ¿Sí, no? Así que Li Ch'uang ¿eh? ¡Claro! ¡Qué va! Estamos en la obligación de dar el ejemplo, faltaba más. Ajá, y además nuestros textos son tan inocentes, *no hay palabra mal dicha sino mal interpretada.* Sin embargo esos condenados del Animangakido son unos...

PD: Pero para qué, la comida chatarra es riquísima.

Puedes enviar tus cartas y/o dibujos a **Jr. Padre Guatemala 258 - San Miguel** (segunda paralela a la cuadra 25 de la Av. La Marina). Haz llegar tus *e-mails* a **A-PLUS@wayna.rcp.net.pe**





BESOS CHILENISIMOS

Hola, amigos peruanos de la revista A-PLUS:

Les escribimos desde la vecina ciudad de Arica. Su revista la encontramos en un kiosko que está en pleno centro en donde siempre compramos ya que es muy completo. Nos gustó que una revista de un país tan cercano sea de buena calidad. Nos dimos cuenta que recién están empezando, muy bien ya que explican a la gente (como nosotras) que recién se están incorporando al mundo de la *japoanimación.*

Una de las cosas que más nos gustaron fue lo que escribieron en la editorial número dos de su revista, también el reportaje de Martín Ortiz sobre *Akira* de Otomo, Nathalie Delgado en *Ovanimovies (good... good),* encontramos entretenida la sección *Bichos Raros* sobre P-Chan (aparte que Rumiko Takahashi es una de nuestras favoritas), genial el ANIMEPUB.

Bueno eso es todo y les damos ánimos para que sigan adelante ya que su revista está más buena que muchas españolas que hemos leído. Buena suerte...

*Además nos gustaría cartearnos con personas interesadas en cambiar, *comprar,* vender o encargar material por pedido; tenemos capítulos de *Dragon Ball Z* y *GT,* reportajes y material de lo que te interese. ¡Todo tipo de *Merchandising!* (variados precios). También los que deseen hacer amistad...

Se despiden con un besote chilenísimo

Yasmín Quintanilla *(dirección: Oscar Belmar 0265, Arica - Chile)* y
Yasnaya Tello *(Calle Tucaprel # 0311, Pob. Tucaprel 1, Arica - Chile).*

P.D: Nos interesa saber cuál sería el precio de su revista si nos la mandaran a domicilio, ¿cómo sería el pago? Ya que aquí llegan muy atrasadas como se deben haber dado cuenta.

La verdad es que nuestra distribución ha sido bastante caótica y nos tomó cierto tiempo averiguar cómo rayos llegaron los modestos ejemplares que mencionan, a vuestras manos. Agradecemos bastante los halagos (y casi nos los creemos), sinceramente les deseamos la mejor de las fortunas. Nos despedimos con un besote peruanísimo (aunque según Eric, ustedes también son peruanas).

PD: Por el momento estamos preocupados en dominar la distribución en el ámbito nacional. Probablemente más adelante podremos exportar números que estén vigentes. Otra opción es que envíen cartas todos los meses, si son publicadas, se ganan pues...

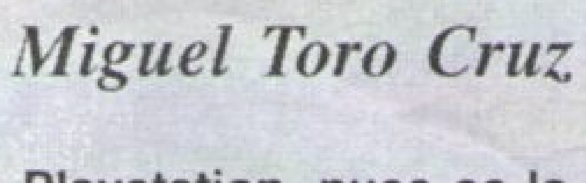


LOS MEJORES DESEOS DE UN VICIOSO
(En el buen sentido de la palabra)

Hola amigos, por favor publiquen afiches de *Fatal Fury, Bakuretsu Hunter, Sailormoon,* Magic Knight Rayearth y *King of Fighters.*

Publiquen direcciones de Internet sobre videojuegos, anime y manga. Me gusta mucho su sección VIDEOJUEGOS, fue una gran idea, publiquen trucos para juegos de *Playstation.*

Espero que salga pronto su próximo número.


Miguel Toro Cruz

Principalmente vamos a hablar sobre juegos de Playstation, pues es la consola que más popularidad tiene en el mercado peruano. Aquí te van algunas direcciones:

www.ultragp.com
www.happypuppy.com
www.blizard.com

Recuerda que todas tus cartas y/o dibujos publicados, reciben un ejemplar de cortesía.

FE DE RATAS

A-PLUS NUMERO CUATRO

El artículo de *Los Inmortales* fue redactado por Claudia Sanden.

Página dos, respuesta uno a Andrés Li Gan: (...) editorial *Norma* de España ha dividido el manga en 42 números, formato *comic* (...).

Página ocho, primer párrafo: (...)para detener esta extinción se realizaron concursos, talleres y cursos, con el fin de buscar e impulsar a los nuevos valores nacionales (...)

Página 27, Los OVAs de Cutey Honey: 4- *The Death of Honey? Battle for the Sacred Skyship* (¿La muerte de Honey? Batalla por la sagrada nave voladora). 6- *The Evil of Revenge* (La maldad de la venganza).

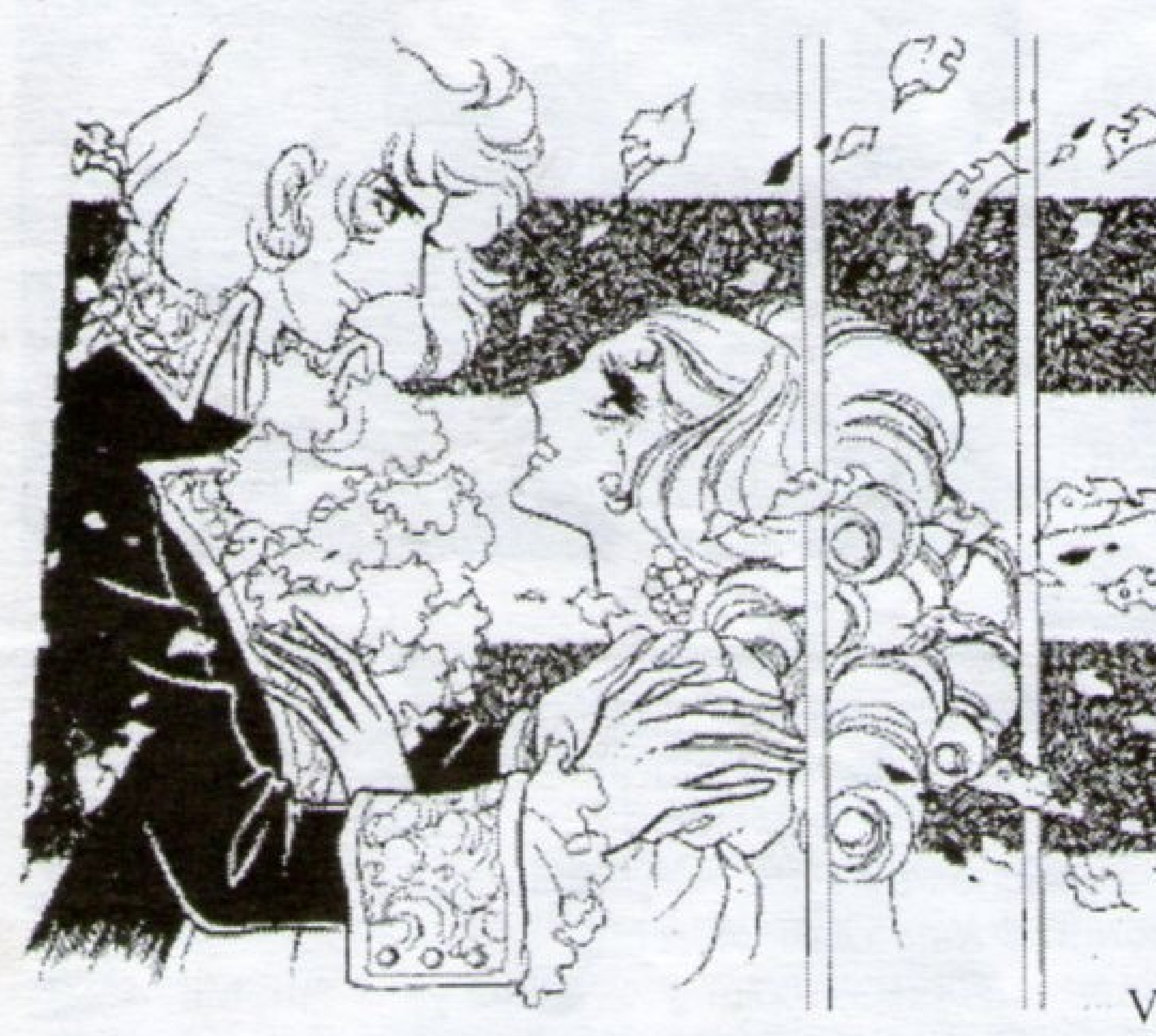
Página 29: en el párrafo que está terminando debe decir (...) el EVA regenera la extremidad y traspasa el núcleo de energía (core).



La Rosa de Versalles nunca se marchita

Versalles no Bara, *aquí conocida como* Lady Oscar, *es una historia de dos amores imposibles, situados en medio de la Revolución Francesa.*

Si bien cuando la vimos muchos ni siquiera habíamos llegado al grado en que te enseñan esa parte de la historia, inmediatamente nos llamó la atención ese aire dramático, real y fantástico a la vez, creado por la talentosa Riyoko Ikeda, quien a sus 25 años ideó una historia dentro de *la Historia,* de tal manera que no afectara a esta última, pero que al mismo tiempo la conformara. ¿Cómo lo logró? Mezclando, con sensacional habilidad, personajes ficticios (como la misma protagonista) y reales.



El *manga* de Versalles no Bara (Berusaiyu no Bara como se puede escribir Versalles en jponés) consta de diez volúmenes, publicados por casa editora *Margaret Comic* a comienzos del 70. Los primeros nueve tomos cuentan la historia de una niña nacida en la noble familia Jarjeyes, cuya tradición militar obliga al padre a criarla como hombre (pues el viejo era tan chancletero que ya iba por la sexta hija y el hombre ni se asomaba). ¿Sus razones? La familia Jarjeyes no podía dejar de servir a la familia real y él debía tener un hijo. Así que la pobre pagó pato y fue llamada Oscar Francois De Jarjeyes.

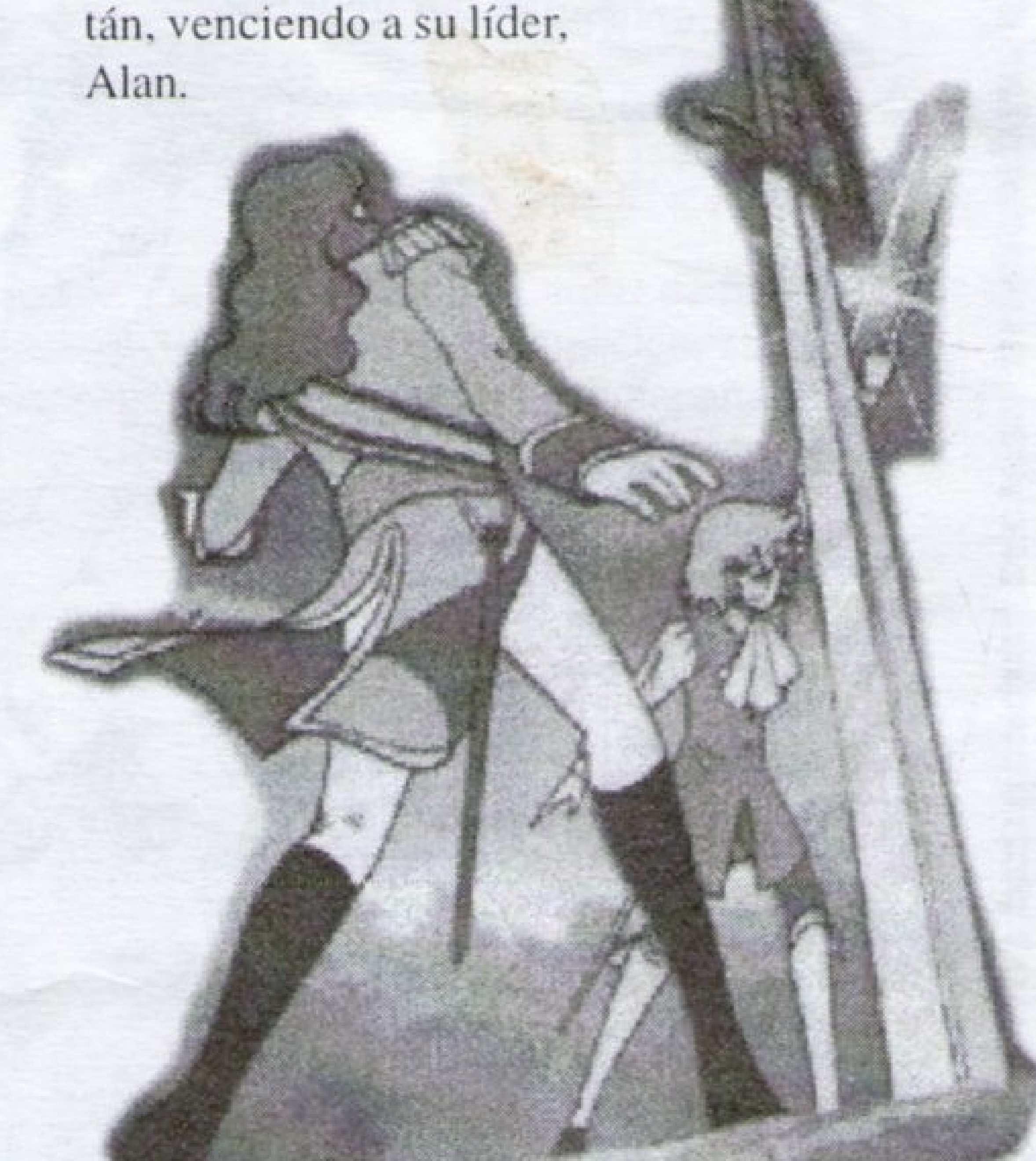
Por otra parte, en Austria una hermosa niña crecía siendo mimada por todos; su nombre: María Antonieta, la undécima hija de la reina María Teresa de Austria. Los años pasan y se decide que la princesa se casará con el delfín de Francia, Luis XVI, para arreglar las diferencias entre los países citados arriba. Para Oscar los años no han transcurrido en vano, convirtiéndose (para orgullo de su padre) en uno de los guardias personales de María Antonieta.

Contrastando la belleza del palacio de Versalles, se nos presenta a Rosalie, una joven bastante pobre (como todo el pueblo francés), y a su hermana Jeanne, una chica arribista y ambiciosa. María Antonieta, por su parte se la pasa de baile en baile (escoltada por Oscar), en uno de los cuales conoce al que sería su gran amor: Hans Axel Von Fersen. Además no soporta a la ex-cortesana *Madame* DuBarry, amante del Rey Luis XV. El rey muere. Luis XVI y María Antonieta heredan el trono y Madame DuBarry es exiliada. Jeanne pide ayuda a la Condesa de LaMotte-Valois, clamando ser la hija ilegítima de un noble, posición que conmueve a la condesa, quien recoge a Jeanne. Poco tiempo después la madre de Rosalie es atropellada por el coche perteneciente a Madame de Polignac, la mejor amiga de la reina. Rosalie se encamina decidida hacia Versalles para vengar la muerte de su madre, confundiendo a Madame Jarjeyes con Madame de Polignac y a la mansión Jarjeyes con la de Versalles, Rosalie intenta matarla, pero es detenida por Oscar, quien la invita a quedarse en su casa luego que Rosalie explica la razón de su conducta. Jeanne se apodera del estatus social de la señora que la recogió, convirtiéndose en condesa. Además idea un plan (*El Caso del Collar*) en el cual estafa al Cardenal de Rohan y deja muy desprestigiada a la reina. Oscar, a pesar de atrapar a Jeanne, no logra limpiar esta mala imagen.

Otro peligro amenaza Versalles, esta vez es la aparición del Caballero Negro, quien roba a los nobles. Oscar y André logran atraparlo, pero de alguna manera simpatizan con él y lo dejan libre. Éste ladrón y Rosalie caen enamorados y se fugan para casarse. Oscar empieza a darse cuenta de la condición del pueblo francés y



toma una decisión drástica, deja su puesto en la guardia imperial y elige convertirse en la capitana de unos soldados recontra recios, quienes se burlan de ella por su condición de mujer. André la acompaña y se enlista entre los soldados. Ahora Oscar debe demostrarles que es capaz de ser su capitán, venciendo a su líder, Alan.

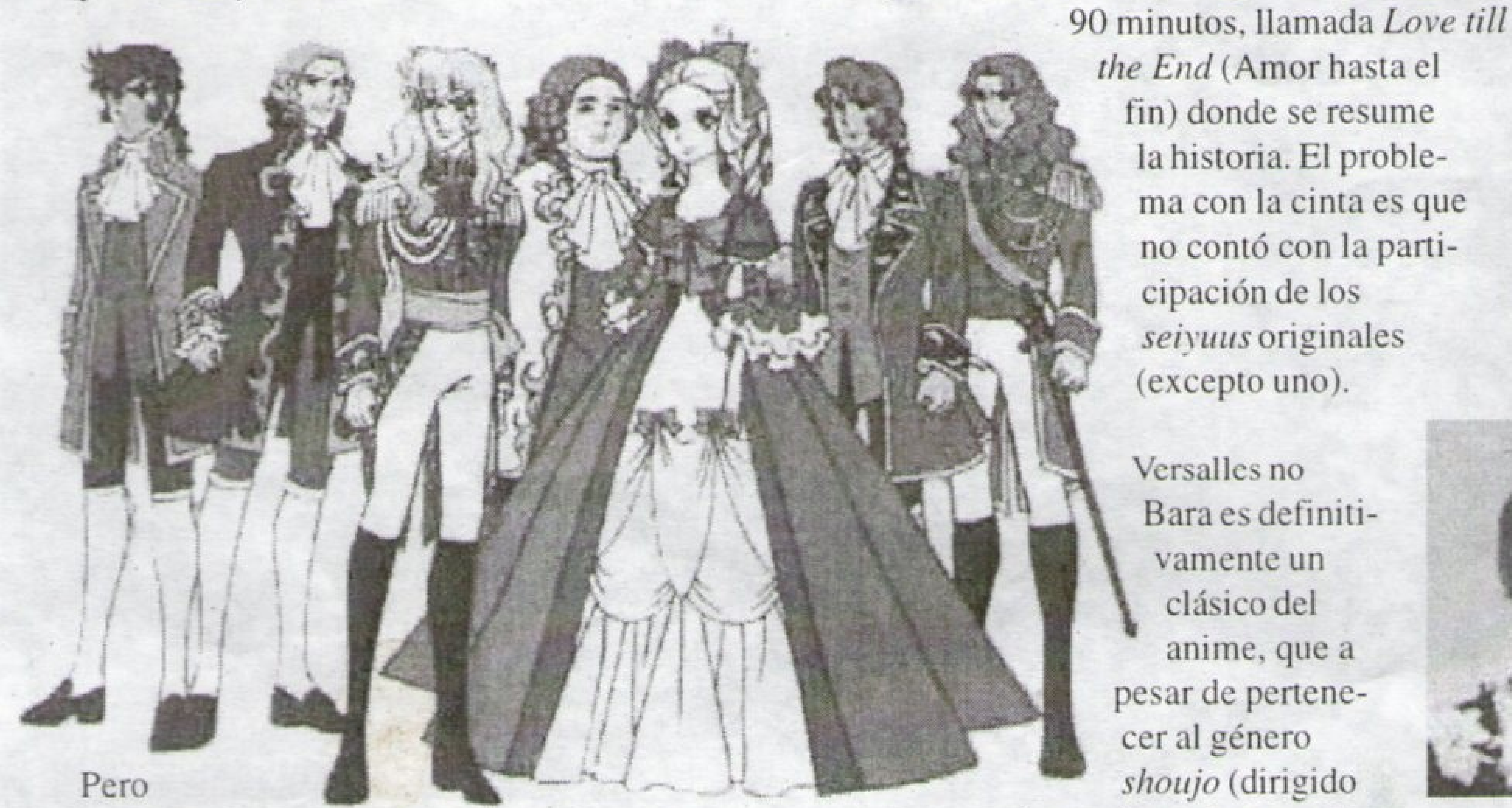


Las condiciones en París se ponen cada vez peor al igual que en la corte, y el padre de Oscar le recomienda que se case por su seguridad. Ella se resiste a ser como su madre, a ser la esposa de un noble, dejando de lado todas sus responsabilidades. Mientras tanto, un hecho trágico oscurece aún más la situación de los reyes. El delfín muere y la situación económica en la corte es tan mala que ni siquiera hay dinero para el funeral. María Antonieta se da cuenta de la terrible situación que está atravesando la corte, pero no se atreve a pedir impuestos a los nobles, lo que hace es oprimir más al pueblo. Oscar

Los Inmortales

y André se dan cuenta de su amor a pesar de las diferencias sociales entre ellos. La ira del pueblo explota. Oscar dirige sus tropas en contra de la armada imperial, en esta batalla André es herido y muere. Oscar lleva a sus tropas hasta la Bastilla, allí es donde ella muere. Después, la Bastilla es tomada y la revolución estalla.

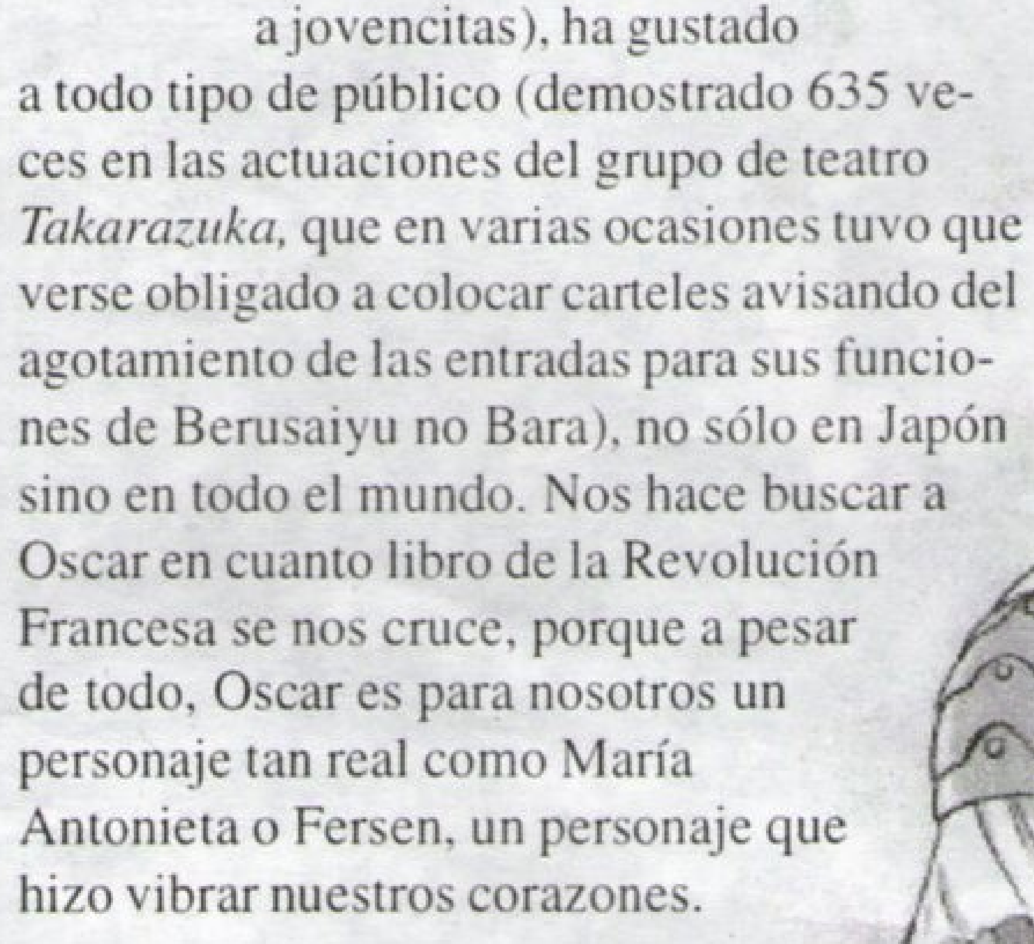
El último de estos nueve tomos nos presenta la captura y muerte de los reyes de Francia, así como la muerte de Fersen, a manos del pueblo de su país (Suecia). Este tomo es enteramente real (pues inclusive Rosalie Lamorliere fue en verdad la persona que cuidó a la reina en sus últimos momentos de vida). El décimo tomo es una historia situada en la época en que Rosalie todavía vivía en casa de Oscar. Ellas, junto con André, viajan donde una hermana de Oscar, donde se encuentran con Elizabeth, una mujer a la que le gustaba beber la sangre de las jóvenes y poseía un muñeco asesino (sí, tan horrible como parece). Elizabeth por poco se *almuerza* a Rosalie, pero es detenida por Oscar y André.



Pero esta historia va más allá de los hechos mencionados. En realidad Lady Oscar es una historia de dos amores imposibles, de cuatro jóvenes en medio de un mundo en movimiento, pero que sin embargo no pueden moverse ellos mismos y escapar para hacer realidad su amor. ¿Sus nombres? María Antonieta, Fersen, Oscar y André. María Antonieta está casada y es la reina de Francia pero está completamente enamorada de Fersen, él por su parte no puede evitar sus sentimientos hacia ella; por otro lado Oscar se enamora de él, pero al darse cuenta de su amor por María Antonieta se resigna y ofrece su amistad incondi-cional. André ha amado a Oscar en silencio durante veinte años, sin atreverse a confesárselo por dos motivos: Oscar ha decidido dejar su lado femenino a un lado, además él no es más que un sirviente de la casa Jarjeyes. Más tarde Oscar se daría cuenta de su gran amor por él, pero demasiado tarde, la muerte de André llega y ella le seguiría más tarde al lugar donde seguramente sí podrán ser felices para siempre, al lugar donde las diferencias sociales no existen y no hay barreras para ellos.



No hay grandes diferencias entre el manga y la serie animada, para la cual se respetó muchísimo el argumento original y el diseño de personajes. Este *anime* fue hecho por el estudio *Tokyo Movie Shinsha* y contó con una excelente musicalización. Además en el anime se puede apreciar más la belleza del palacio de Versalles, y cuenta con excelentes *seiyuus* o actores de voz (Oscar - Tajima Reiko, André - Mizushima Yuu, Fersen - Nozawa Nachi y María Antonieta - Ueda Miyuki). En 1990 se produjo una película de 90 minutos, llamada *Love till the End* (Amor hasta el fin) donde se resume la historia. El problema con la cinta es que no contó con la participación de los *seiyuus* originales (excepto uno).



Versalles no Bara es definitivamente un clásico del anime, que a pesar de pertenecer al género *shoujo* (dirigido a jovencitas), ha gustado a todo tipo de público (demostrado 635 veces en las actuaciones del grupo de teatro *Takarazuka*, que en varias ocasiones tuvo que verse obligado a colocar carteles avisando del agotamiento de las entradas para sus funciones de Berusaiyu no Bara), no sólo en Japón sino en todo el mundo. Nos hace buscar a Oscar en cuanto libro de la Revolución Francesa se nos cruce, porque a pesar de todo, Oscar es para nosotros un personaje tan real como María Antonieta o Fersen, un personaje que hizo vibrar nuestros corazones.

Claudia Sanden







¡Atención amantes del fútbol (acróbatas incluidos)! Existe una forma en la que pueden realizar los deslumbrantes goles de Tsubasa Ozora (Oliver Atom) y salir ilesos. Sí, así como lo oyen, sólo necesitan un Playstation...

Captain Tsubasa, conocido en nuestro medio como *Los Supercampeones*, fue uno de los principales responsables del boom del anime en el Perú. Por primera vez veíamos una serie animada de fútbol, llena de jugadas inverosímiles que captaron la atención a más de uno, pues en Perú es el deporte rey. Su popularidad era inevitable y fueron muchos los que imitando las acciones de estos astros del balompie, acabaron con algunos huesos rotos. Como todo éxito que se precie, Oliver y compañía pasaron del manga al anime y posteriormente al videojuego.

Para todos aquellos que trataron de repetir algunas (por no decir todas) de estas alucinantes suertes acrobáticas, va este informe detallado con todos aquellos tiros que aún nos enganchan frente al televisor.

Tú eliges

Captain Tsubasa get to the tomorrow posee tres opciones de juego, cada cual con una imagen distinta mientras carga. La primera es para un solo jugador donde podrás apreciar fragmentos de la historia del anime (sólo si ganas los partidos), aquí aparece la imagen de Tsubasa (Oliver). La segunda, con Kojiro (Steve) de fondo, es el modo para dos jugadores. La tercera consiste en un pequeño torneo, donde verás la imagen de Shingo, aquí puedes escoger tanto para uno como para dos retadores.

Remata al arco y... ¡gol!

La mayoría de jugadores tiene un tiro especial. El modo básico consiste en presionar R1 y L1 a la vez, así harás uno de los famosos goles. Pero aquí no acaba todo puesto que existen niveles de poder, es decir, remates con más fuerza, además de combinaciones especiales entre ciertos futbolistas, las mismas que ves en el anime.

También cabe destacar que los jugadores se cansan, en otras palabras, evita usar por mucho tiempo a sólo uno, para ello puedes verificar su rendimiento físico, el cual se encuentra en la parte inferior de la pantalla a modo de barra de energía.

Catherine Torres

Leyenda del control

- ❍ correr
- ☐ pase
- X patear
- △ saltar

Súper Avance

Presionar ❍, soltar medio segundo y apretar △.

Atajadas


R1 + L1 para todos los porteros. Sin embargo, el más efectivo es Genzo Wakabayashi (Benji Price).

Tiros

7 Makoto Soda (Guillermo Peterson) ↓→⇧ x

6 Jun Misugi (Andy Jhonson) → x
⇧↓ x

CAPTAIN TSUBASA: GET IT TO THE TOMORROW



5 Hiroshi Jito (Víctor Yuma) ➔⬇⇦ x

2 Kasuo Tachibana (Kasuo Koriotto) ⬇ x

3 Masao Tachibana (Masao Koriotto) ➔ x

20 Shingo Aoi ⇦⬇➔ x
⇧⬇⇦ x

15 Takeshi Sawada (Ralph Sawada) ➔⇦ x

14 Ryo Ishizaki (Bruce Harper) ➔ x
➔⇦ x

12 Hikaru Matsuyama (Armand Calahan) ⇦⬇➔ x
⇦➔⬇⇦ x

10 Tsubasa Ozora (Oliver Atom) ⇧⬇ x
⇧⇦⬇➔ x

18 Shun Nitta (David Everett) ⇦⬇➔ x
➔⬇⇦⇧ x

9 Kojiro Hyuga (Steve Hyuga) ⇦⬇➔ x
⇦➔⬇⇦ x

Combinaciones
- Tsubasa con:
  - Hyuga ⇦⬇➔ △
  - Misaki ➔⬇⇦ △
- Hyuga con:
  - Tsubasa ➔⬇⇦ △
  - Sawada ⇦⬇➔ △
- Misaki con:
  - Tsubasa ⇦⬇➔ △
- Sawada con:
  - Hyuga ⇦⬇➔ △
- Jito con los gemelos Tachibana: ⇦⬇➔⇦ △
- Kasuo y Masao (sólo entre ellos): ➔⬇⇦ △
  ⇦⬇➔⇦ △
  ⇧⬇⇦ ➔ △

Nota:
Para realizar los tiros o combinaciones debes haber pasado la media cancha, luego presionar R1, mantenlo así (observarás que el nombre del jugador se torna celeste) y haz el movimiento deseado, después apretar L1 al mismo tiempo que el botón de tiro.
Ejemplo:
El tiro del águila con efecto de Tsubasa
R1(sin soltar) + ⇧⇦⬇➔ + (L1 + X)

A-PLUS







EL ULTIMO EMPERADOR

A menudo es falso que la muerte es el final de la existencia, porque el legado de un hombre siempre es eterno cuando su obra en la Tierra es inmortal. Este árticulo pretende ser un pequeño homenaje por la muerte de Akira Kurosawa, uno de los más grandes directores en la historia del cine japonés y mundial.

La vida

Le decían *El Emperador* y en cierta forma lo fue por la majestuosidad de su cinematografía. No es pomposo decirlo, quien se dé el gusto de observar aquellas impresionantes películas basadas en el medioveo japonés, quedará admirado por la coincidencia del tamaño, la fuerza e intensidad de las escenas en un lenguaje propio del cine; creado desde su formación a la sombra de grandes directores en los años 30.

Nació el 23 de marzo de 1910 en Ohi- machi, Tokio. Fue llamado Akira, que significa *El luminoso,* nombre al que hizo honor hasta el día de su muerte a los 88 años. Descendiente de una familia de guerreros samurai, decidió estudiar bellas artes poco después de acabar sus estudios escolares en 1928; ahí siguió cursos de pintura clásica y contemporánea. En 1936 empezó a trabajar paralelamente en el cine, para los estudios *Toho,* aprendiendo bajo el mando de directores ahora olvidados y dentro de un Japón convulsionado por la guerra expansionista contra China, que pronto lo llevaría a involucrarse en la Segunda Guerra Mundial.

A pesar de ser descubierto para occidente en el *Festival de Venecia* de 1950 con *Rashomon,* ya para esa época contaba con varias obras que perfilaban su estilo único.

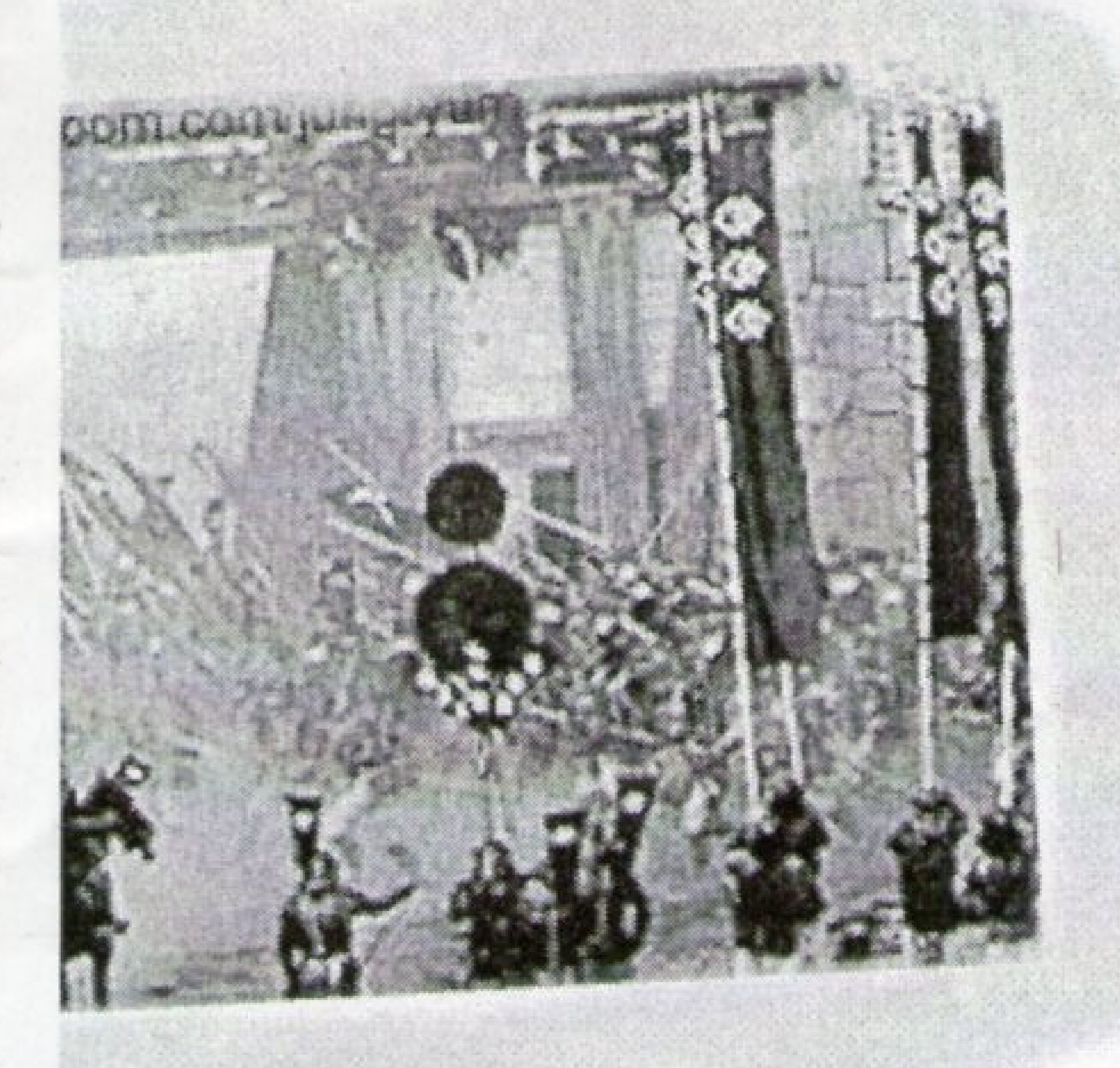
Con el impulso logrado con *Rashomon,* logró mayores presupuestos para plasmar plenamente sus ideas. Pero a pesar que las *jidai - geki* (películas históricas) le dieran su fama en occidente, también trabajó en ambientes urbanos donde las personas se enfrentaban a los mismas disyuntivas que los grandes señores feudales o los guerreros más hábiles.

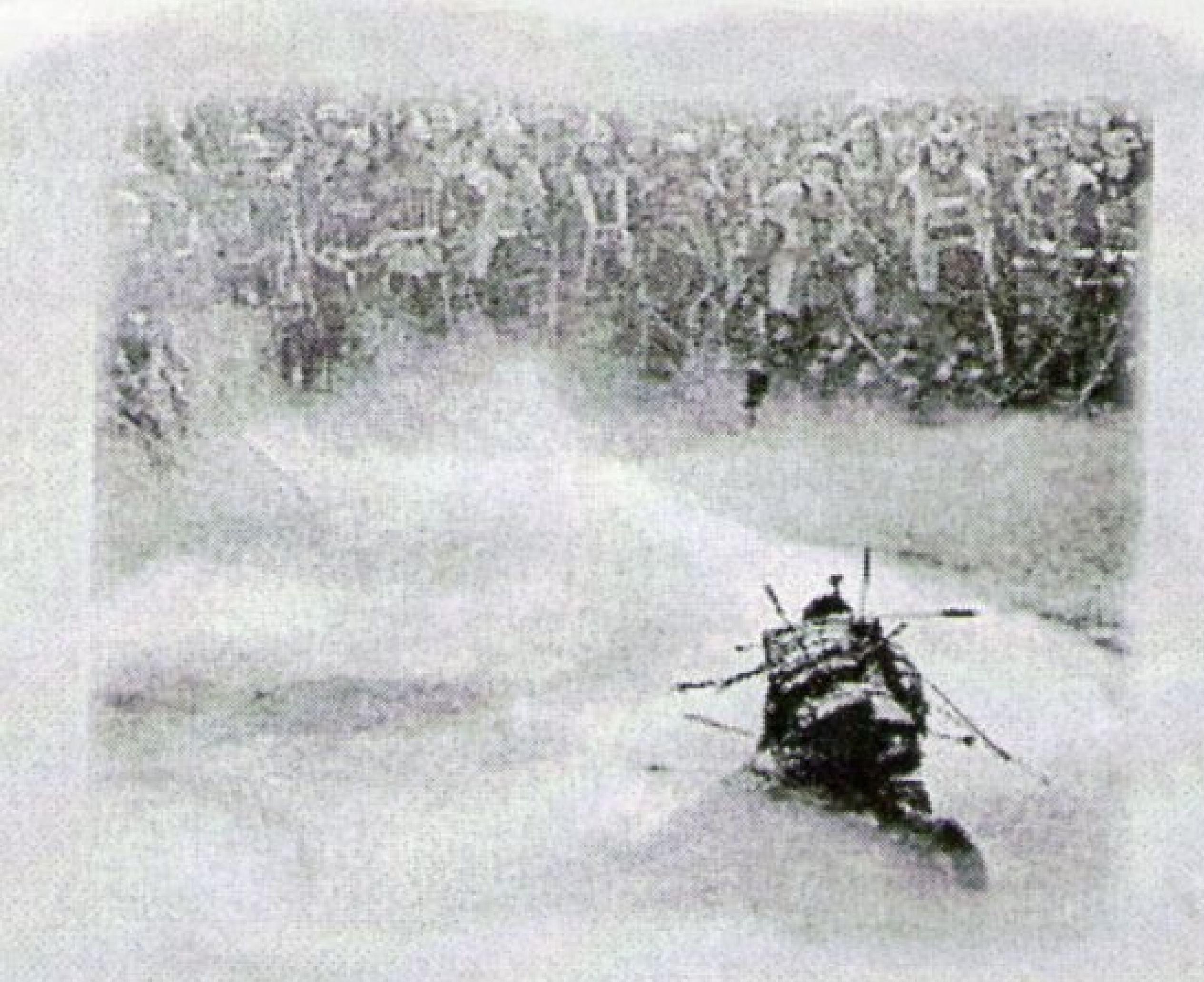


Los problemas para su labor en Hollywood, donde destacó *Tora, Tora, Tora* (1969) terminada por otro director y el fracaso comercial de *Dodes Ka Den* (1970) que es la onomatopeya en japonés del *chu-chu* del tren, lo llevaron a un intento de suicidio. Sin embargo, se recuperó











parcialmente y continuó su obra en una coproducción con la Unión Soviética que resultó siendo un inesperado éxito mundial: *Derzu* ***Uzala*** (1973). A pesar de ello, su siguiente proyecto ambicioso *Kamegusha, la Sombra del Guerrero* (1980) necesitó el apoyo de Georges Lucas y Francis Copola, admiradores del viejo cineasta, para convencer a la *Century Fox* de distribuir la película, decisión acertada finalmente, pues marcó el resurgimiento vital para el arte y para la pantalla. Aun así, sus obras de los últimos años se refugian en su propio intimismo, recuerdos infantiles, la memoria, la vejez y la muerte. Enfermo hace varios años, no tuvo apariciones públicas después de filmar *Mandadayo* (1993), excepto cuando murió su actor fetiche, inseparble amigo, protagonista que lo acompañaría en 16 ocasiones: Toshiro Mifune.

La obra

Respecto a su obra, Mario Lucioni, profesor de cine en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la *Universidad de Lima,* nos dijo que en Kurosawa exitía influencia del neorrealismo italiano porque tiene el mismo modo de ver la realidad sin adornos, a diferencia del cine americano donde las caras y las cosas son perfectas; pero la principal características de sus películas sería el humanismo siempre interesado en la acciones éticas y morales del hombre. De la misma forma, Fenando Semillán, director de la revista *Butaca Sanmarquina,* aclarando que él no se considera un crítico sino un espectador, opinó que sus películas trasuntan el espíritu japonés, pero con una dimensión universal.

Clasificado como el más occidental de los cineastas del Japón. Desde sus primeras obras se vio atraído por el ritmo narrativo de Hollywood, pero siempre marcado por un profundo sentido realista y por el refinamiento de las tradiciones artísticas de su país.

Ya desde *La leyenda del Judo* (1943), su primera película, demostró maestría; la escena final de combate se ha trasformado en legendaria. Pero es a paretir de *Los Hombres que pisan la Cola al Tigre* (1946) donde empieza a desarrollar el ritmo cadencioso relacionado al contenido de sus historias.

Como nos recuerda el profesor Semillán, el uso de la cámara en Kurosawa es extraordinario. Los primeros planos, los ángulos, además de su trabajo para elejir a los actores (*casting*); aunque este virtuosismo técnico, según Mario Lucioni, se encuentra mas bien al servicio del mismo mensaje de sus películas.

En *El Angel Ebrio* (1948) nos encontramos ante la disyuntiva de un doctor alcohólico (Takashi Shimura) para atender a un criminal tuberculoso (Toshiro Mifune) contra su voluntad. Es aquí que comienza la famosa colaboración con Toshiro Mifune que duraría hasta *Barbarroja* (1965). El Angel Ebrio y *El Perro Rabioso* (1948) son aportes suyos al género de policías y ladrones, pues no existen *los buenos y los malos* sino mas bien seres humanos actuando bajo su conciencia. Rashomon, relato de una violación y muerte lleno de diferentes relatos de un mismo suceso, nos daba una muestra de la relatividad de la verdad. *Vivir* (1952) es la historia de un hombre a punto de fallecer debido al cáncer, intentando darle sentido a su vida construyendo un parque para los niños. *Los Siete Samurais* (1954)relato épico de la lucha entre los campesinos de un pueblo apoyados por estos guerreros medievales para luchar contra unos bandidos, obra obligada para el género de la armadura y espada. Todas obras clásicas finalizaron su etapa en blanco y negro dando paso a una nueva, más espectacular y fructífera. *Kagemusha, la Sombra del Guerrero* (1980), donde muestra la fragilidad del poder. *Ran* (1985), nueva escenificación de los conflictos humanos; y finalmente *Los Sueños* (1989), magnificación onírica de sus propios recuerdos en la infancia y juventud con la belleza y colorido máximo que nos puede dar el cine a color, fueron la cumbre de su obra y a la vez el inicio de su decadencia. *Rapsodia de Agosto* (1991) y *Mandadayo* (1993) no tuvieron la espectacularidad de sus anteriores películas. En cambio nos dejaron el último testamento moral del maestro.

Kurosawa y la litereratura

Finalmente cabe hacer un acápite especial para resaltar la relación de Kurosawa con la literatura y las artes plásticas. Rashomon, adaptación de los relatos de Ryunosuke Akutagawa, constituye la primera de sus relaciones con *la belleza en palabras* como la definió Aristóteles. *El Idiota* de Dostoievski, *Los Bajos Fondos* de Gorki o *Sajuro* de Shugoro Yamamoto, fueron adaptaciones que el director logró sacar con maestría a pesar de sus densos argumentos. Sin embargo, *Ran* y *Trono de Sangre,* existosas adaptaciones de *El Rey Lear* y *Machbeth* de Shakespeare, lograron impactar mayormente en occidente. No es de extrañar que Orson Wells (*El Ciudadano Kane, La Dama de Shangay*) dijera: «Kurosawa es el único que puede ser Shakespeare en Japón».

Recibió reconocimientos, fortuna y seguidores pero nunca perdió la humildad ni tampoco el afán por difundir su mensaje con la destreza de los maestros, la osadia de los vanguardistas y la curiosidad de los pioneros del cine. Filósofo esperanzador, poeta de los sentimientos, cronista de dramas universales, Kurosawa nos deja un puñado de obras maestras que desvelan y enturbian el misterio de la vida. El cine japonés no sólo se basa en artes marciales y monstruos como *Godzila.* También existen obras personales, dirigidas a corazones que buscan belleza para el alma, eso es Kurosawa.

«La raíz de cualquier proyecto de cine es la necesidad interior de expresar algo. Lo que nutre a esa raíz y lo hace transformarse en árbol es el guión. Lo que hace florecer al árbol y dar frutos es la dirección» (Akira Kurosawa)

Santiago Ortiz





Organiza tu hazaña

(Una cuestión de dinero)

Equiparse es imprescindible para todo aquel que desee internarse en el fascinante mundo de los juegos de rol, en este caso *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Desgraciadamente, ni por encontrarnos en un universo imaginario nos escapamos de los intereses creados por el dinero: necesitas algo del vil metal para subsistir. Se utilizan tres monedas básicas: la de cobre (mc) y la de plata (mp), así como la de oro (mo), que es empleada para medir el valor de propiedades y bienes. Además hay otros metales menos usuales, como las monedas de electro (me) y de platino (mpl), que se encuentran en antiguos tesoros.

El valor de las monedas se mide así: 10 mc = 1 mp; 5 mp = 1 me; 2 me = 1 mo; 5 mo = 1 mpl. Pero la riqueza puede tomar otras formas: tierras, ganado, joyas. Asimismo, una moneda válida en una comunidad puede no serlo en otra, y será necesario recurrir al cambista local, añadiendo, claro está, una comisión por sus servicios. Tampoco es recomendable alardear sobre cuanto dinero se tiene: eso puede alzar los precios en el mercado.

Todo personaje inicia el juego con determinada cantidad primordial, cuyo origen no es precisamente lo más importante, sino cuánto es el monto (eso lo deducirás tirando los dados). Existe una restricción para los sacerdotes, que sólo pueden usar su dinero para comprar equipo y provisiones; lo demás debe ser devuelto a sus superiores.

El equipo básico está conformado por las armas, la armadura, la ropa y los pertrechos. Existen otros bienes y servicios que el personaje necesita (comida y alojamiento diarios, provisiones para la casa, tachas y arneses, transporte, animales, etc.), los cuales están absolutamente disponibles a menos que el Dungeon Master (DM) los borre de la lista de opciones. Existe un precio estándar para cada objeto, pero debido a que las aventuras de los personajes se desarrollan en lugares poco comunes, lo más probable es que termines pagando de más (aunque se puede regatear, tacaños).

Una explicación sobre tu equipo

A continuación describiremos algunos de los objetos raros o poco conocidos que puedes adquirir durante tu saga:

Una **barda** es un tipo de armadura adaptada para ser llevada por la montura, que comúnmente es un caballo (de considerable valor para cualquier guerrero), aunque puede ser un elefante, un corcel volador, o un animal lo suficientemente fuerte para resistir su peso. Es la mejor protección no mágica, y puede estar hecha de distintos materiales; mas debe cuidarse su carga, porque disminuye de modo proporcional la maniobrabilidad de la montura. Una barda completa cubre el cuello, pecho y cuerpo del animal, mientras que la media barda la cabeza, cuello, pecho y cuartos delanteros. Los animales con barda requieren descansar de su uso, y el ponerla y retirarla toma su tiempo; tampoco pueden ser animales de carga. En cuanto a las sillas, las hay de monta y de carga. Las sillas de monta llevan personas, las de carga son armazones especiales diseñados para transportar provisiones y equipo.

DINERO Y EQUIPOS

tabla 44: EQUIPO BASICO (los precios pueden variar según la zona)

Ropa		Comida y alojamiento (1 día)		Equipo vario	
Botas	1 mo	Alojamiento normal	5 mp/ 3 mo	Antorcha	1 mp
Cinturón	3 mp	Alojamiento pobre	5 mc/ 2 mp	Bolsa pequeña	7 mp
Chaleco	6 mp	Comida buena	5 mp	Bolsa grande	1 mo
Funda (espada)	4 mo	Comida normal	3 mp	Cuerda (15 metros)	1mo
Pantalones	2 mo	Comida pobre	1 mp	Linterna	12 mo
Zapatos	1 mo	Habitación en ciudad por mes:			
		Normal	20 mo		
		Pobre	1 mc		

Armas

Objeto	Coste	Peso (Kg)	Daño	Objeto	Coste	Peso (Kg)	Daño
Arco corto	30 mo	1	1d8	Espada larga	15 mo	2	1d8
Arco largo	75 mo	1,5	1d8	Hacha de batalla	5 mo	3	1d8
Cuchillo	5 mp	1	1d3	Martillo de guerra	2 mo	3	1d4+1
Espada corta	10 mo	1	1d6	Lanza de pesada	15 mo	7	1d8+1
Espada de dos manos	50 mo	7	1d10	Lanza de jinete mediana	10 mo	5	1d6+1

El transporte más popular en AD&D es el marítimo. El **barco de cabotaje** se usa para transportar carga por su lentitud, en tanto que el **barco de altura** puede aventurarse en mar abierto. Podemos encontrar las célebres **carabelas,** usadas entre la Edad Media y el Renacimiento por Colón, por ejemplo. El **currach** es una embarcación primitiva hecha de tiras de cuero, manejada a remo. El **drakkar** o dragón vikingo, construido para la guerra, es ideal para transportar personalidades. La **drómona,** la más grande de las galeras bizantinas, es alargada y puede usarse tanto para carga como para la guerra; mas al no ser muy marinera, ancla a la orilla de las playas. El **galeón** es la más grande y avanzada nave disponible, usada principalmente como barco de guerra. La **gran galera** es una nave versátil y costera. El **knarr** es una pequeña embarcación utilizada para hacer largos viajes por mar, considerando que es poco confortable. En cuanto a la **nave larga vikinga,** es muy marinera y puede navegar todo el tiempo requerido.

Hay toda una serie de elementos que conforman el equipo vario. El **fuego griego** es un aceite inflamable utilizado para el combate, peligroso de transportar, mientras que el **aceite de lámpara** es relativamente inofensivo. La **balanza de comerciante** se emplea para pesar monedas, y cierra transacciones de moneda extranjera; previene cabeceos. El **catalejo** es un cristal de aumento curioso, que aumenta la imagen de dos a tres veces. Las **cerraduras** son elementos primitivos que funcionan con enormes llaves; las hay complejas o fáciles de abrir. La utilidad del **lente de aumento** radica en sustituir a la **yesca y el pedernal** cuando de encender fuego se trata. Las **ganzúas,** propias de los ladrones, están compuestas en su conjunto por llaves maestras, tenacillas, una pequeña sierra de mano, un calce y un martillo. Existen tres clases de linternas: **con capuchón,** que arroja la luz por todas partes; la **ojo de buey,** unidireccional; y la **fanal,** que ilumina a gran distancia y gasta aceite con rapidez. Los **objetos sagrados** son representaciones de las cosas reverenciadas por las religiones, como el rosario o una cruz; no pueden ser comprados normalmente, y son obtenidos a través de las congregaciones religiosas como protección contra criaturas malignas. El **reloj de agua** señala con exactitud el tiempo hasta una duración de media hora, pero es sólo un objeto de élite.



ALGO SOBRE LAS ARMAS

Todas las armas son clasificadas según su tamaño: **pequeñas (P),** de medio metro o menos; **medianas (M),** hasta metro y medio; **grandes (G),** de más de dos metros; **gigantes (Gg)** y **enormes (E),** usadas normalmente por seres monstruosos debido a su *insignificante* dimensión. Un personaje puede sujetar un arma que concuerde con su propio tamaño. Normalmente requiere únicamente de su mano, aunque a veces utiliza las dos.

De acuerdo al tipo, hay armas **golpeadoras (G), penetradoras (P)** y **cortadoras (C).** Estos tipos se usan para determinar el daño que provoca



el arma en una armadura. La velocidad del arma mide su destreza (mejor dicho, su torpeza).

De igual forma, todas las armas están evaluadas según la cantidad de daño que pueden causar a criaturas diminutas, de dimensión regular o más grandes que el hombre.

La única arma de fuego es el **arcabuz,** que emplea pólvora. Los **arcos** aparecen en varias formas y tamaños, y su potencia se mide por su impulso; no obstante, puede ser un arma de doble filo, porque si es usada por un personaje de poca resistencia, el esfuerzo lo agotará y se le restarán puntos; las **flechas de guerra** que complementan a los arcos largos son ligeras o pesadas. Las **armas de asta** son dispares; puede escogerse entre alabardas, bardiches, espadones, gujas, hocinos, partisanas, picos, ranseurs, spetums y voulges (si te rayaron los nombres añadimos que las armas de asta son hachas de diversa forma). Las **ballestas** sirven para disparar flechas o **saetas.** El **derribador** es un asta larga que captura personas sin matarlas. **Espadas** originales son la bastarda, larga y pesada, y la khopesh, arma egipcia. El **flagelo** es un látigo corto, perverso, de púas metálicas ideales como instrumento de ejecución. Las **lanzas** son generalmente para los jinetes, y se clasifican conforme a su extensión y fortaleza.

SOBREVIVIENDO POR UNA ARMADURA

La armadura es la forma más fácil y barata de permanecer vivito y coleando si tu personaje lleva una andanza peligrosa y arriesgada. La protección de la armadura se mide por la **Categoría de Armadura (CA),** un número índice de referencia; a más bajo el número, mayor la protección. La **armadura acolchada** es simple, pero se ensucia hasta la asquerosidad. La **armadura de anillas** de metal es algo más efectiva, pero es primitiva. La **armadura de bandas** de metal cubre sólo lo necesario. La **brigantina** es rígida y no protege las articulaciones. La **armadura completa,** de estilo gótico, puede resultar bochornosa, lenta de poner y cara, por lo cual es usada para el momento del triunfo y el desfile militar. La **armadura completa de campaña** está hecha a la medida de su dueño, y es simplemente excepcional. El cuero permite flexibilidad, y protege si está tachonado. Las escamas conforman una chaquetilla y unos pantalones de salvaguardia. La piel es incómoda, en tanto que las placas son muy usadas. Si el jugador lo desea, puede crear sus armaduras con otros elementos más novedosos, previo permiso del DM.

Todos los escudos mejoran la Categoría de Armadura, y son útiles para proteger al frente y a los lados. Su tamaño es relativo al personaje que lo lleva. La **rodela,** por ejemplo, es un escudo menudo que se sujeta al antebrazo. El **escudo pequeño** y el **mediano** se llevan sobre el antebrazo y se sujetan con la mano, pero el peso de ambos delimita sus acciones. El **escudo corporal** llega desde la barbilla hasta los pies; proporciona una gran protección, pero es muy pesado.

El precio de la armadura depende mucho de la demanda; una armadura de un personaje semi-humano, por ser poco común, puede valer tanto o más que la de un humano de mayores dimensiones. Cuando una armadura es hallada, debe considerarse quién la poseía y determinar su utilidad. Ponerse y quitarse la armadura es otro aspecto importante, porque toma tiempo y resta puntos. Por último, hay animales con Categorías de Armadura naturales, generalmente los caballos u otras monturas.

A CARGAR SE HA DICHO

No, no es que tu aventurero se haya convertido en un carretillero. Es que es natural que posea al menos una unidad de cada cosa, para de ese modo utilizarla cuando realmente la necesite. Sin embargo, hay límites para llevar carga, que se mide en kilos. El personaje y su animal poseen una capacidad de carga, que determina si el movimiento será lento o ágil, dato que resultará vital al momento del combate.

La carga se divide en cinco categorías: casi nula, ligera, moderada, pesada y severa. Para calcular la categoría de carga del personaje, se considera el peso que supuestamente va a llevar y se le añaden dos kilos adicionales de ropa de repuesto. Hay un peso máximo de carga, y si se excede el personaje la pasará tambaleándose. Lo mismo se aplica a los animales.

Una de las propiedades de una **armadura mágica** es su efecto sobre la carga. Su peso no se aplica cuando se determinan los efectos de la carga en

el movimiento y el combate. En resumen, parece pesar tanto como una armadura normal, pero no restringe ni estorba al personaje.

La carga tiene dos efectos básicos: reduce el índice de movimiento del personaje y sus habilidades de combate. Por lo tanto, lo lógico es aligerarse de ella durante cualquier combate.

PARA GENTE DETALLISTA

Si tienes curiosidad y dispones de cierto tiempo, puedes adentrarte en la *Guía de Armas y Equipos* de AD&D, que proporciona valiosas descripciones y diagramas de una gran variedad de armaduras, armas y bandas, así como objetos importantes de atuendo y equipo. Su objetivo es ayudar a comprender, tanto al DM como a los jugadores, las vastas posibilidades de equipamiento del que disponen. La información de la Guía se adecúa a muchos estilos de campaña, y es históricamente exacta, al menos ésa es la intención (es un poco complejo satisfacer a los eruditos en Historia). La sección de Armas es la que abarca mayor extensión, y tiene rasgos únicos, como comentarios de aventureros y nuevas ideas para el juego.

El primer capítulo habla sobre las armaduras. Las hay de tela y acolchadas (para misios), de cuero (más moderno), de piel (para gente ruda) o de escamas (decadente). Una armadura ligera puede ser la brigantina, usada en la Edad Media, así como la de mallas, de bandas o de varillas. La armadura de campaña es muy buena, pero es poco usada. La armadura completa es una posesión extraordinaria. Claro que el tamaño de éstas depende del personaje, sea enano o elfo. También se habla sobre los escudos y cascos, tan conocidos como necesarios.

El equipo para monturas abarca el segundo capítulo. Los datos tienen como objetivo emparejar las armaduras de las monturas con las de sus jinetes, y se centran en los caballos, porque este tipo de montura es la más común. Las bardas, armaduras diseñadas para la montura (caballos u otros), son caras, trabajosas y agotadoras de llevar. En el mundo de AD&D, las bardas varían según la cultura y la raza, y son usadas básicamente por monturas de humanos. Las bardas son ligeras o pesadas según el rango del jinete. Otros elementos mencionados son el bocado y la brida (que controlan el movimiento de la montura), las herraduras, la silla, alforjas, espuelas y estribos.

Las armas se señalan con justicia en el capítulo tercero como vitales para cualquier personaje, independientemente de su categoría. Para su suerte, hay tantos tipos de a[illegible] razones para usarlas. En el fondo, no importa la apariencia de un arma, sino la habilidad del héroe que la maneja. Las hay pequeñas como los abrojos (especie de tachuelas). Hay armas de fuego (arcabuces). Los arcos y ballestas son cortos, largos o compuestos. Las armas de asta son rudimentarias y útiles, tanto como el arpón. Boleadoras, cachiporras, dardos y cerbatanas son sencillos de usar. Las armas blancas abundan: dagas, puñales y toda una gama de espadas se muestran. En fin, hay para todos los gustos.

El equipo del aventurero ocupa el cuarto capítulo. Además de las armas y armaduras, un personaje necesita equiparse para luchar contra los elementos y terrenos inhóspitos que encontrará en su travesía. Hay infinidad de objetos que ayudan a escalar o trepar paredes (aparejo de poleas, arneses, arpeo). Puede escogerse entre una bolsa de primeros auxilios, recipiente para agua y vino, cerraduras, guantes y zapatos especiales, cuerdas, ganzúas o una linterna. Las provisiones son indispensables para subsistir, pero son sólo raciones que deben ser necesariamente complementadas.

Finalmente, el quinto capítulo habla sobre la ropa para el aventurero, que varía radicalmente de acuerdo al personaje. Los más comunes son los que corresponden al periodo medieval. Entre los estilos y tendencias generales están los atuendos campesinos, cómodos y baratos; y los atuendos académicos, para gente instruida. Los materiales de la ropa medieval fluctúan entre brocados, brocatel, camelote, cueros, y piel de pelo. Como artículos de vestir están los alzacuellos, las capas, los monederos, botas, calzas, camisas, capuchas, cintos ,cofia, delantal, gola y gorguera (de lo más sofisticado), gorros, guantes, medias, pantalones y sobretodos. Si te interesa, también hay calzones y calzoncillos (grandísimos y anticuados, por cierto).

Como vemos, hay todo un abanico de posibilidades en cuanto a adquisiciones se refiere. Todo es cuestión de planificar la cantidad de dinero aprovechable y saber comprar. Si bien lo barato sale caro, a veces algo costoso no tiene por que ser esencial para nuestra faena. La creatividad te ayudará a alcanzar la calidad total de tu aventura.

Nathalie Delgado



TABLA 43: FONDOS INICIALES PARA LOS JUGADORES

Categoría	Dinero
Luchador	5d4 x 10 mo
Hechicero	(1d4+1) x 10 mo
Bribón	2d6 x 10 mo
Sacerdote	3d6 x 10 mo

TABLA 46: ARMADURAS Y ESCUDOS

Tipo	Coste	Peso (Kg)	Categoria Armadura
Varillas	80 mo	18	4
Placas	600 mo	20	3
Completa de campaña	2000 mo	27	2
Cuero tachonado	20 mo	11	7
Escudo corporal	10 mo	7	- 1
Escudo mediano	7 mo	5	- 1
Rodelas	1 mo	1	- 1
Casco bacinete	8 mo	2	-
Gran casco	30 mo	5	-

TROUBLE MAN (Hombre problema)
Tema de cierre perteneciente a los OVAs de *Vampire Hunter*

Gonna be in trouble,
it's getting not ahead.
Gonna be in trouble,
but baby I'm the man.
I'm gonna save you,
I'll be your knight,
I'll be your savior, upon tonight.
Gonna be in trouble,
baby I'm a trouble man.
Wanna find out? Come on!
Don't you understand?
I get it double,
baby I'm the trouble man.

Don't you cry,
I will dry all your tears.
Will be alright, oh my love
don´t you cry.
I will love you,
never leave you,
leave you alone,
Yeah!
Gonna be in trouble,
it´s getting not ahead.
Gonna be in trouble,
yeah baby! I´m the man.
Wanna rumble?
How about tonight?
They want a war,
just when it´s right.
Gonna be in trouble,
baby I´m a trouble man;
wanna find out? Come on!
Don´t you understand.
I get it double,
baby I´m a trouble man.

Voy a estar en aprietos,
no está saliendo adelante.
Voy a estar en aprietos,
pero nena yo soy el hombre.
Voy a salvarte,
seré tu caballero,
seré tu salvador, en esta noche.
Voy a estar en aprietos,
nena soy un hombre problema.
¿Quieres averiguarlo?¡Vamos!
¿No lo entiendes?
Yo lo entiendo el doble,
nena soy un hombre problema.

No llores,
secaré todas tus lágrimas.
Estará bien, oh mi amor
no llores.
Te amaré,
nunca te dejaré,
dejarte sola,
¡Sí!
Voy a estar en aprietos,
no está saliendo adelante.
Voy a estar en aprietos,
¡Sí nena! Soy yo el hombre.
¿Quieres rugir?
¿Qué tal esta noche?
Quieren una guerra,
sólo cuando es correcto.
Voy a estar en aprietos,
nena soy un hombre problema;
¿Quieres averiguarlo?¡Vamos!
¿No lo entiendes?
Yo lo entiendo el doble,
nena soy un hombre problema.

FLY ME TO THE MOON (Elévame hasta la Luna)
Tema empleado en el cierre de *Neon Genesis Evangelion*

Fly me to the moon
and let me play among the stars,
let me see what spring is like
on Jupiter and Mars.
In other words, hold my hand...
in other words, darling, kiss me.

Fill my hearth with song
and let me sing forevermore,
you are all I long for,
all I wished and adore.
In other words, please be true...
in other words, I love you.

Elévame hasta la Luna
y déjame jugar en medio de las estrellas,
déjame ver cómo es la primavera
en Júpiter y Marte.
En otras palabras, toma mi mano...
en otras palabras, cariño, bésame.

Llena mi corazón con poesía
y déjame cantar por siempre,
tú eres a quien le van mis suspiros,
eres todo lo que deseo y adoro.
En otras palabras, por favor sincérate...
en otras palabras, te amo.





TOEI ANIMATION

Ultimamente se habla mucho de los mangakas (autores de mangas), los seiyuu (actores de voces) y de las canciones de los animes, pero ¿acaso los estudios de animación no son importantes? En esta oportunidad hablaremos un poco sobre uno de los más productivos estudios de Japón, TOEI.

Cuando vemos un anime nos llama la atención la historia, las voces y, por qué no, la animación que posee dicha serie. En Japón hay muchos estudios que las realizan, por ejemplo, la *Tatsunoko Productions, Tokyo Movie Shinsha, Nippon Animation* y la conocida *TOEI ANIMATION*, por citar algunas. La Toei es una de las pioneras y está cumpliendo cuarenta años.



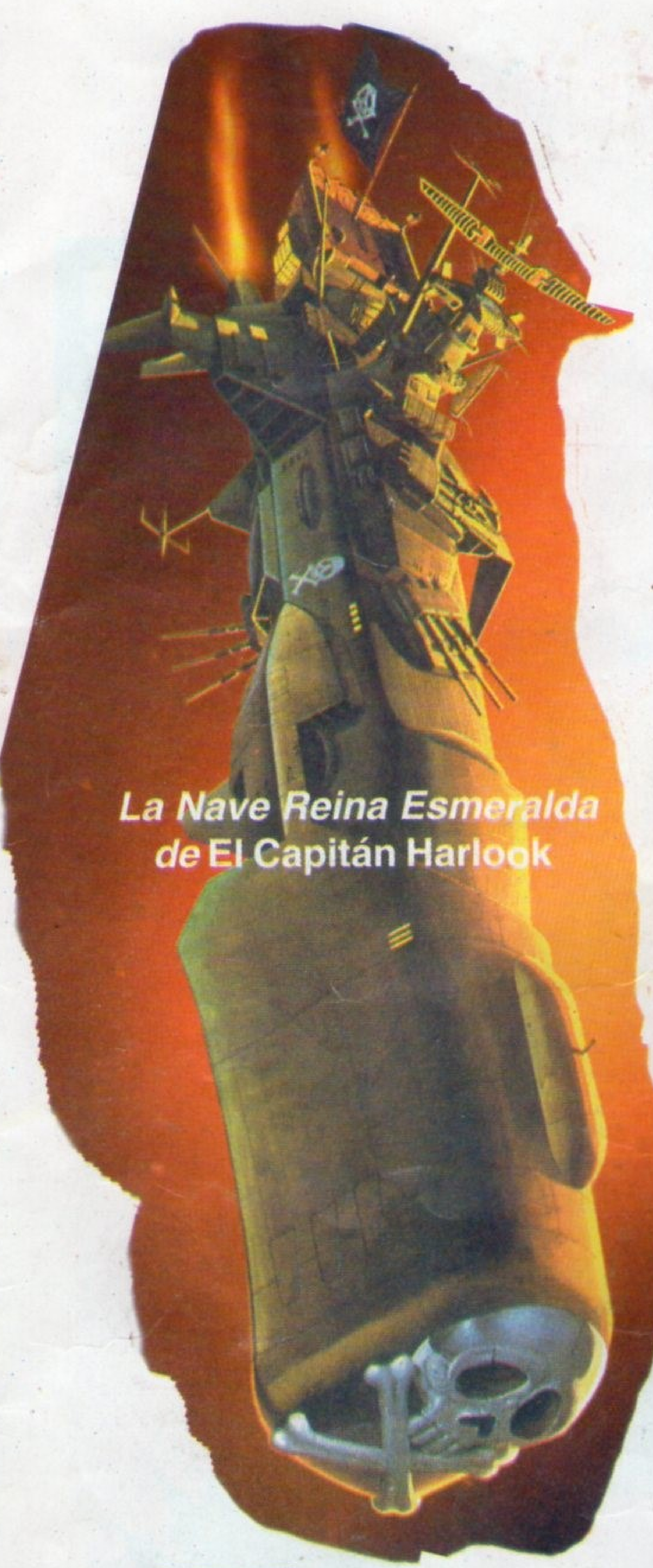
Su historia se remonta a 1951, año en que fue fundada la *Shin Nihon Daga*, una empresa que luego de cinco años fue absorbida por el monstruo de cine *Toei Company Ltd*, para ser rebautizada como *Toei Daga*. La primera animación que produjo este nuevo estudio fue un cortometraje llamado *Los Garabatos del Gatito*.

El primer largometraje de la casa, sería presentado en 1958 y dirigido por Taiji Yabushita. Su nombre, *La serpiente blanca* (o *Panda y la serpiente mágica*). Este estaría basado en una leyenda popular china, y sería galardonado con un diploma en el Festival de Cine de Venecia. Los siguientes largometrajes de la Toei seguirían esta línea, es decir, estarían basados en leyendas populares orientales. Luego, hicieron un giro interesante y presentaron escenarios más occidentales, acaso más atractivos.

La Toei tendría su gran éxito con el largometraje *El Gato con Botas* (1969), que gustó tanto que ahora el gatito se encuentra en el logo de esta transnacional, además de ser premiado en el festival infantil de Gijón. Otro gran éxito fue *La Isla del Tesoro*, una fábula hecha en el vigésimo aniversario del estudio, 1971. La Toei ha producido una cantidad impresionante de películas, y actualmente produce dos al año, una es de ciencia ficción y la otra es una adaptación de un cuento de hadas (superando a la *Disney*, que produce una al año).

Pero la Toei no sólo ha producido historias para niños; fue pionera en cuanto animación para adultos se refiere, presentado en 1969, *El fantástico mundo de Ukiyo-e*, dirigido por Leo Nishimura. Pero el plato fuerte de la Toei será la televisión, donde lanzó

Fist of the North Star



La Nave Reina Esmeralda de El Capitán Harlook

su primera serie llamada *Ken, chico lobo* (realizada en blanco y negro) en la década de los 60s. Así también en esa época la Toei realizó *Cyborg 009* (basada en un popularísimo manga del mismo nombre de Shotaro Ishimori). Esta serie fue llevada al cine, al igual que ocurre ahora con muchas de las series más famosas.

En 1972 la Toei lanzó una serie que impuso una nueva moda, la moda de los Robots. La serie: *Mazinger Z* de Go Nagai. A partir de ese año la Toei presentó varias series de Robots de Go Nagai como *Dino Mech Gaiking*, *Getta Robot*, *Getta Robot G*, *Ga-Keen el Robot Magnético*, etc. Además Mazinger Z tendría una serie de películas producidas también por la Toei.

La producción de esta empresa tiene una gran variedad de temáticas, y buena parte de las series que hemos visto o se conocen mucho aquí en Perú, han sido hechas por ella. ¿Ejemplos?, *Capitán Harlock*, *Galaxy Express 999* y la más reciente *Caballeros del Zodíaco* (basada en el manga de Masami Kurumada y de una gran popularidad fuera de Japón),ésto sólo en cuanto a ciencia ficción se refiere. Si hablamos de *Shoujo,* destacan *Candy Candy* (ya, si no sabes quién es ella te mato. Esta serie llegó a tener un gran éxito en Europa, especialmente en Italia), *Hola Sandybell* (trata de una niña que perdió a su madre y construye un jardín con la forma de una flor, bajo la esperanza de encontrar a su madre, quien había perdido la memoria y se encontraba en un convento), y por supuesto el shoujo de más éxito y popularidad de los últimos tiempos, con una legión de seguidoras (y seguidores, vale decirlo) impresionante. Sí, me refiero a *Sailor Moon* (basada en el manga de NaokoTakeuchi) que llegó a tener cinco temporadas y tres películas. En cuando a shonen se refiere está la famosísima serie *Dragon Ball* con una trayectoria impresionante en la televisión y una cantidad de películas también impresionante; y en comedia está *Dr. Slump* (basada en el manga de Akira Toriyama, al igual que Dragon Ball). Así como la Toei fue la pionera en películas para adultos, además en 1982 lanzó la primera serie de temática gay, *Patalliro* (basada en el manga de Mineo Maya).



Sandybell

La Toei ha realizado varias animaciones encargadas, principalmente por los Estados Unidos. Uno de los clientes más importantes de la Toei es la *Marvel Productions*, encargando la animación de series como *Transformers, G.I. Joe, Calabozos y Dragones, Mi Pequeño Pony* y muchas otras (todas las series mencionadas fueron emitidas aquí en Perú).



Además de películas y series de televisión, la Toei realiza OVAs, películas educativas y spots publicitarios. Este estudio también tiene una delegación de animación en Corea y emplea una cantidad considerable de trabajadores tanto allí como en Japón.

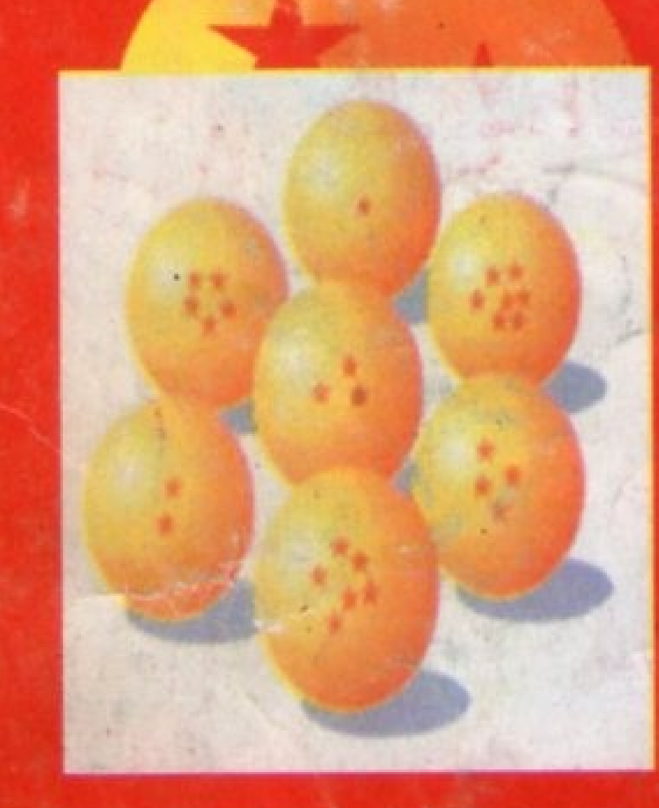
Así termina el recuento de la historia perteneciente a un estudio que tras 47 años de trayectoria ha entretenido a grandes y chicos con sus series y películas, siempre novedosas y divertidas, un estudio que ha estado cerca de millones de personas y ha dejado una marca imborrable en el corazón de muchas de ellas. Un estudio que sigue realizando series para la alegría de todos los fanáticos del anime y lo seguirá haciendo por muchos años más (eso esperamos) .

Claudia Sanden





Dragon Ball GT nos transporta a los orígenes de la búsqueda de las esferas del dragón. La excusa perfecta para regresar a Gokú como el chiquillo inocente y comelón que busca luchar sin importarle el poder de sus rivales. Lo acompañan en esta aventura los jóvenes guerreros Trunks y Pan, su nieta. La serie se divide en dos temporadas: la saga de Baby y la de Shenron, respectivamente.



Es el año 789, Pilaf y sus secuaces buscan las esferas del dragón. Sin embargo, se tropiezan con unas esferas diferentes (Kyuukyoku Dragon Ball); el deseo de Pilaf es: obtener la eterna juventud para convertirse en el amo del mundo por lo que invoca a Dark Shenron. Nuevamente Gokú se interpone en sus planes; Pilaf en un arranque de cólera le grita que lo podría vencer si fuera un niño, lo cual es interpretado por Dark Shenron como un deseo. De regreso al hogar, Gokú cuenta el problema a su familia. Kaiosama alerta al héroe del peligro, el planeta explotará en menos de un año y la única manera de evitarlo es viajar por toda la galaxia para encontrar las esferas esparcidas.

Bulma y compañía se encuentran construyendo la nave espacial *Tako.* Pan quiere ayudar, pero su madre no le permite y la chica se disgusta, patea un panel dejando una enorme abolladura en la chapa e intenta enmendar su destrozo sin fijarse que ha caído un chip, componente clave de la nave. Goten y Trunks han sido convocados para la misión. En el día del viaje, Goten no aborda la nave, Pan se escurre dentro y accidentalmente despega el transbordador. De esa manera, Gokú, Trunks y Pan emprenden el viaje por varios planetas, reuniendo las esferas y conociendo una serie de personajes como Giru, un pequeño robot que se tragó el radar del dragón y se integra al grupo.





LA SAGA DE BABY

En su visita al planeta M2, los muchachos conocen al Dr. Mu, creador de androides y robots (una de sus creaciones es Giru). Se debe resaltar que el Dr. Myu es uno de los sobrevivientes de los tsufurujin, raza asesinada por los saiyas. Uno de los proyectos de Mu es Baby, otro tsufurujin que tiene la habilidad de tomar cuerpos y adquirir el poder de sus víctimas (él busca vengarse de los saiyas). Gokú y sus amigos creen destruirlo. Mu escapa, sin fijarse que Baby sigue vivo, éste mata a su protector. Al continuar el viaje, localizan un navío estelar destrozado, atrapado en un pozo de gravedad, ahí se ubica una esfera y la consiguen introduciéndose en una de sus heridas. A la vez que rescatan a un niño. En el planeta Pital, encuentran un hospital para curar al misterioso alienígena, Baby se esconde en el niño. El tsufur se apodera de un médico e intenta apoderarse de Trunks, no lo consigue y huye a la Tierra. Ahí, Baby se encuentra con Goten, entonces absorbe su energía. Así, surge Baby-Ten que quiere enfrentarse contra Vegeta. Con la apariencia de Goten, se dirige a *Capsule Corporation* y halla en Gohan un buen prospecto para convertirse en Súper Saiya. Baby-Ten recurre al mismo método, Gohan eleva su energía, Baby se introduce en una de las heridas. Ahora, Gohan-Baby va a enfrentar a Piccolo Daimaoh, quien reconoce a Baby, el cual no quiere poseer al namekiano pues se considera una raza superior; Gohan-Baby usa el Kame Hame Ha y lo desaparece.



En otro lado de Satán City, Vegeta regresa de compras; Gohan-Baby intercepta a su víctima. Se desencadena el enfrentamiento de saiyas, Vegeta está herido. Baby logra posesionar-



se del cuerpo y la fusión da como resultado: Vegeta-Baby (VB), quien domina en su totalidad a la población terrestre. Al otro lado del universo, Gokú obtiene la última esfera y parte hacia la torre de Kami Sama, Pan entrega las esferas a Mr. Popo. Los guerreros regresan a casa, teniendo un frío recibimiento por parte de sus familiares (Chichi no quiere dar de comer a Gokú, Videl es indiferente con Pan, Trunks encuentra a Vegeta muy distinto). Vegeta-Baby (VB) muestra quién es en realidad y hace recordar a Trunks sobre su último encuentro. Se activa el huevo que Baby deja en sus víctimas. Pan está confundida por la actitud de su familia, Gohan y Goten buscan a su padre para matarlo. Mr. Satán llega para detenerlos, no puede (protegido por Mr. Boo a la posesión de Baby) sólo rescata a Pan; Mr. Boo convierte en galletas a los dos y se los come.



La contienda se inicia, VB lanza su ataque; Trunks y Bra llegan, Gokú les advierte del peligro, pero ellos se encuentran dominados por Baby, quien no alcanza el tercer nivel de Súper Saiya para enfrentar a Gokú y ordena a sus esclavos saiyas que le entreguen toda su energía, éstos quedan inconscientes. El cuerpo de Vegeta sufre una metamorfosis, convirtiéndose en Súper Vegeta-Baby con su arma *Revenger Death Ball* (la mortal esfera vengadora) que envía a Gokú al otro extremo, el efecto lo hunde dentro de la Tierra; el ki de Gokú desaparece. VB desea repoblar el universo con tsufurs, busca a Dende para que le dé las esferas mágicas y pedir a Shenron un lugar parecido al planeta Plant. Se inicia la emigración terrestre (los neo tsufurs).Gokú fue rescatado por Kaioh Shin, quien perdió al saiya en plena teletransportación. Gokú fue a parar a un plano dimensional, donde conoce a Sugoro y a su hijo Kudagari, dos tanukis espaciales (los tanukis son animales similares al mapache y a los que las leyendas japonesas atribuyen la capacidad de cambiar de aspecto) y para salir, Gokú debe ganar 540 mil partidas consecutivas del *juego de la oca en 3D*, con una condición: si sufre una derrota tendrá una muerte inmediata. Gokú soporta todo tipo de pruebas, en una de éstas Sugoro es salvado por Gokú, quien sale del plano junto con los tanukis. En Kaioh Shin Kai, Sugoro e hijo se vuelven en los asistentes de los Kaioh Shin, para hacer que Gokú obtenga su cola nuevamente, así podría transformarse en ohzaru.

En la Tierra, Boo se cuela en la fila de pasajeros que van a viajar a Plant. Más adelante, Pan obtiene una medicina que puede sacar del estado zombie a su madre, a Videl no le interesa y la patea, VB ordena a Gohan golpear a su hija, VB intentará asesinarla. En el preciso instante Oob libera a Pan, el muchacho decide pelear contra el tsufur, pero cae herido. VB recurre a su arma Revenger Death Ball, Mr. Boo decide sacrificar su vida. Así, nace Ultra Oob, el combate entre ambos fue parejo, posteriormente VB gana terreno, Ultra Oob emplea la versión mejorada de *Henka Beam* (rayo que convierte en golosinas a las personas), se convierte en chocolate y el tsufur se lo engulle. De repente, Gokú regresa con su renacida cola, VB lo derrota, pero la presencia de la Tierra en el firmamento presagia el surgimiento de un ohzaru (el único inconveniente es que Gokú pierde su raciocinio y ataca a todos, sin excepción). Pan intenta razonar con su abuelo, éste se conmueve de su nieta; una nueva fase de cambios ocurren, como el Súper Saiyan 4. VB recurre a Bulma para volverse en ohzaru, ella inventa un objeto que permite ampliar la luz reflejada de la Tierra y la concentra sobre VB, éste conserva su capacidad de razonamiento y aplica el Revenger Death Ball y no consigue seguir por los dolores estomacales; Bulma traslada a Baby hacia el multiplicador de focus para recuperar poder. El ohzaru de Baby destruye su propio planeta, Gokú, va poner en práctica el Kame Hame Ha x 10, una técnica que puede borrar sistemas solares en un abrir y cerrar de ojos. Baby contrataca con el Super Jaikou, después él siente los primeros síntomas del Kame.





Kaioh Shin manda a Kaioh Shin Kibit a traer el agua mágica de la torre de Karin para darle a Trunks y a los demás. Kaioh Shin Kibit desconoce el lugar y se teletransporta al palacio de Dende; Kaioh Shin Kibit entra a una habitación llena de jarras, cuyo contenido tiene agua, pero no sabe cuál es. Entonces Dende y Popo descubren al intruso, se produce una pequeña guerra; sin querer ellos vuelven a la normalidad sin recordar lo ocurrido. Kaioh Shin Kibit reanima a Trunks con la medicina y le informa de lo sucedido. Bulma





proporciona a Baby el tratamiento de crecimiento (mirar el reflejo del satélite, la luz concentrada de la Tierra para volver a ser un simio). Esa misma luz hace reaccionar a Gokú. Gohan y Goten se recuperan por el agua sagrada. Gokú demanda toda la fuerza de Trunks, Gohan y Goten; Pan se ofrece de voluntaria. Con la donación efectuada, Gokú emplea la técnica de ataque *Blinding Light* de Tenshin han, Baby cae. Además Oob provoca otra indigestión y es escupido. VB lanza su *Super Jankyu Four;* los rayos de fuego parecen impactar a Gokú. Baby presenta signos de cansancio e intenta crear un Revenger Death Ball , Gokú transformado en Súper Saiya de nivel 4 le quita la cola a VB; Baby abandona el cuerpo de Vegeta y escapa en una nave.Gokú realiza un Kame-hame y el último tsufur del universo fallece.La humanidad se recupera. Faltan dos semanas para que la Tierra quede destruída y recuperar las esferas mágicas en tan corto plazo no se puede, Gokú y sus amigos deciden trasladar al planeta Plant a toda la población,ésta se resiste abandonar pero los constantes terremotos hacen necesaria la emigración, Gokú y Kaioh Shin Kibit tele transportan a la gente. Entre los emigrantes se encuentran todos los personajes de Dragon Ball; Piccolo Daimaoh decide sacrificar su vida para destruir las *dark dragon ball* a las que estaba vinculado, destruyéndose con él la Tierra. Después, las bolas del dragón Polunga son usadas para reconstruir la Tierra, todo el mundo regresa al planeta. La vida retorna a su normalidad.

Claudia Sovero

C-17

En una cena en la casa de Gokú, llega Trunks malherido, quien al recobrar la conciencia les cuenta su altercado con C-17 y las palabras que éste le dijera: «entre la tierra y el infierno se ha abierto un portal a través del cual comenzarán a llegar todos los demonios y contirncantes del pasado para volver a enfrentarse con los súper guerreros». C-17 también le dice a Trunks que si Gokú desea detener el avecinado desastre, deberá marchar rumbo al infierno para sostener un encuentro con él. Lo que no sabían los chicos era que en el mundo de las tinieblas el Dr. Myu había creado un robot con tecnología mutante (otro C-17). La idea es que ambos androides convergan en uno solo creando al Súper C-17. Gokú es víctima de un engaño. Los doctores (Myu y Gero) piensan dejarlo atrapado en el infierno a merced de los ataques de sus antiguos enemigos ¿los recuerdan? Freezer y Cell.Sin embargo, no son adversarios para Gokú pues cada ataque es devuelto con tan sólo invertir su curso. Cell y Freezer utilizan una nueva técnica llamada *hell buster* que consiste en rodear al auténtico Súper Saiya legendario con anillos de energía lanzándolo hacia las profundidades del suelo donde aunque paresca ilógico hay ¿hielo? La guardiana invita a Gokú a dar un paseo por los alrededores y probrar de paso una que otra tortura. Finalmente acaba congelado, pero, como la trampa estaba pensada para los espíritus, Gokú derrite el hielo y lo utiliza contra sus oponentes, los cuales terminan convertidos en adoquines.



Son Gokú le pide a Enma que lo envíe de regreso a la Tierra, pero extrañamente sus poderes están bloqueados. Gokú observa los sucesos por medio de una esfera de cristal. C-17 original se fusiona con el nuevo C-17 (afortunadamente no tienen que danzar). Antes de este hecho C-17 original asesinó a Krilin y atacó a su hermana C-18 acusándola de haberse vuelto débil. Súper C-17 con una sola mirada destruye la ciudad. Entonces, Pikkoro le pide a Enma que lo envíe al infierno y después de algunos escándalos lo consigue (si pudo hacerlo, por qué no saca de allí a Gokú). Una vez allí se comunica con Dende a quien le pide su colaboración para rehacer el portal , aunque la tarea no va a ser nada fácil debido a la falta de concentración de Pikkoro.



El combate entre Súper C-17 y Son Gokú demuestra equilibrio de fuerzas. Súper C-17 acaba con los dctores Gero y Myu. Gokú aparece convertido en Súper Saiya de nivel 4. Al parecer C-17 tiene la capacidad de absorber la energía de los ataques incrementando con esto su poder, aunque para hacerlo requiere permanecer quieto. Los *Súper Kame Hame Ha* prosiguen sin resultados positivos. Cuando el cyborg se prepara para enviarlo al otro mundo con su *Dengeki Jigoku Dama,* Gokú se teletransporta detrás de él para explotar. Lo hace. Gokú no muere aunque deja de ser Súper Saiyajin de nivel 4, tampoco muere C-17. Cuando se dispone a lanzar de nuevo su ataque contra un Son Gokú resignado, aparece C-18 desafiándolo a atacarla, ya que si lo hace activaría una bomba que se encuentra alojada en los androides originales. C-18 aprovecha para lanzar sus rayos y junto con ellos se lanza Gokú, quien sacando ventaja de la inmovilidad del androide efectúa su *Ryuuken Bakuhatsu* (el Ataque del Dragón) que atraviesa su pecho. Luego giraría para rematarlo con su famoso Kame Hame Ha. Así es como termina la historia de C-17.

Por su parte, Gokú intenta reanimar a C-18 pues, al fin y al cabo, Krilin puede regresar a la vida con las esferas del dragón. Algo pasa. ¿Por qué hay grietas recorriendo las esferas? No importa, hay que invocar a Shenron. Grave error. El cielo se tornó rojizo y de las grietas salió un especie de humo que adquirió la forma de un dragón maligno y fumador. En realidad se trata de la otra personalidad de Shenron. Este dragón se come las demás esferas, desprendiéndose de su cuerpo siete dragones negros, cada uno con una esfera en la boca, quienes toman distintos rumbos. El ambiente retorna a la normalidad. De repente, Dai Kaioh-Shin contacta con ellos y les recrimina por haber abusado de las esferas. Para calmar los ánimos Kaioh-bit entra en escena y les explica el origen de los siete dragones: cada vez que ellos pedían un deseo, las esferas despedían energía positiva, la cual debería ser compensada con otro tanto de energía negativa para mantener cierta estabilidad , la misma que se resquebrajó



LOS SIETE DRAGONES NEGROS:

ocasionando su salida. Los siete dragones tienen como propósito destruir la galaxia. Gokú parte, seguido a escondidas por Pan y Giru.

Ryan Shinron: Este dragón se fundió en un lago transformando en una ciénaga el terreno de los alredededores. Con la apariencia de un batracio gigante constituye el más débil de todos. La táctica de Ryan Shinron consiste en sacar de quicio a sus contrincantes realizando una imitación de la posición en la que se encontrarían tras luchar con él: súplicas, ademanes y llanto incluído. Pues bien, terminó por descontrolar a Pan quien se avienta con todo confiriéndole una verdadera paliza. Y lo que ace Ryan Shinron la sigue acando de sus cabales. Le ice que de seguro su apuro por btener las esferas es porque esea cambiar el cuerpo tan feo ue tiene. Mejor no hubiera dicho nada. Poco a poco Ryan Shinron gana control de la situación . Atrapa a Gokú y a Pan y los arroja hacia el lago. Giru los rescata jalándolos hacia una zona donde el agua es limpia (increíble que puedan soportar tanto tiempo la respiración bajo el agua). El dragón se queda sorprendido viendo cómo del lago emergen las figuras de Gokú y Pan. Atacan los dos juntos antes que el dragón se pudiera refugiar en el lago. Al ser destruído, la contaminación desaparece y de las profundidades del lago surge la esfera # 2 .

Uu Shin-ron: Al llegar a una ciudad despoblada, Pan se acerca a una máquina de refrescos que se traga su moneda, tras lo cual salen unas masas gelatinosas que absorben la energía eléctrica. El dueño de la esfera # 5 se presenta: se parece a un pingüino rojo de escaso medio metro. A una voz suya las babosas gelatinosas recubren su cuerpo formando otro más grande con la misma apariencia de pingüino. En el centro, dentro de la burbuja, se resguarda Uu Shinron quien comienza su ataque con potentes rayos eléctricos. Gokú se transforma en Súper Saiya de nivel 4, realiza su «Súper Kame Hame Ha» que rebota en el dragón regresándolo a su origen y volviendo a Gokú a su estado infantil. Del cuerpo de Uu Shinron se disparan tentáculos hacia los cables de alta tensión que bordean una represa. En esta ocasión el clima jugó un papel de suma importancia al comenzar a llover. Resultado: dragón electrocutado.

Ryu Shinron: Gokú tiene hambre, Giru también (¿?). De repente, como por arte de magia, caen del cielo innumerables variedades de pescados. Según Bishu,





hijo de uno de los pescadores, desde que la princesa Odohime Sama apareció, los pobladores no han vuelto a trabajar. Gokú y Pan advierten que ella es el tercer dragón que posee la esfera # 6.

Odohime Sama gira a tal velocidad que no deja observar cuál es su verdadera apariencia hasta que Gokú descubre su truco con el cual también consigue flotar. Sus ataques consisten en lanzar tornados, uno de ellos incrusta a Gokú contra un acantilado. La paloma de Bishu le muestra a Pan el punto débil de Ryuu Shinron: la cabeza. Pan se sitúa sobre él y lanza su Kame Hame Ha y Gokú también lo hace desde su posición.

Chii-Shinron: En esta ocasión el dragón surge del subsuelo aparentando ser un oso hormiguero, el cual causa terremotos. Gokú se transforma en Súper Saiya de nivel 4 para ayudar a una ciudad que empezaba a sufrir las consecuencias de las excavasiones.Chii- Shinron al ver que *los niños* han impedido la destrucción de la ciudad, se enfada. Logran que el dragón se autogolpee la cabeza tras lo cual cae noqueado. Pero eso fue un engaño para atrapar a Pan y tomar su cuerpo. Son Gokú se resiste a hacerle frente por miedo a herir a Pan. Mientras tanto, el dragón haciendo uso del «Kame Hame Ha» arrasa la ciudad. Incentivado por su nieta, Gokú se eleva al nivel de Súper Saiya 4 y se dispone a lanzar el «Súper Kame Hame Ha», que si bien lo hace, inconscientemente no imprime toda su energía. Al parecer Gokú se ha rendido. El dragón deja salir ,de la cintura para arriba, a Pan y su abuelo aprovechando el descuido la libera. Una vez libre el dragón retorna a su forma original e intenta escapar a través del cuerpo de un cuervo, pero Gokú lo intercepta y sin tiempo que perder, lo destruye. La esfera # 7 es liberada.

Suu Shinron y San Shinron: Encontrándose en una ciudad en ruinas, surge del sol una figura incandescente. Es Suu Shinron, el dragón del fuego que posee la esfera # 4, precisamente la misma que le regaló su abuelo a Gokú. Pan se enfrenta al dragón y éste en lugar de matarla la deja inconsciente. Suu Shinron puede elevar la temperatura de su cuerpo al nivel del sol lanzando rayos de intenso calor. Gokú comprende que el poder de Suu Shinron emana de la luz solar y empleando el *«Taiyo Ken»* (deslumbrante ataque del sol), usa su propia arma en su contra. El dragón muestra, entonces, su verdadera apariencia (piel dorada) y poder. En el exterior, un rayo congela la mano de Gokú. Se trata de San Shinron (esfera # 3), el hermano mayor de Suu Shinron. Sus rayos oculares congelan el pecho de Gokú y su otro brazo, sin que por ello la pelea haya terminado, pues demuestra bastante habilidad con los pies. No obstante, San Shinron procede a inmovilizar todo su cuerpo, quedando aprisionado en un bloque de hielo. San Shinron le ordena a su hermano que destruya a Gokú, pero éste no le hace caso lanzando un rayo de calor que funde el hielo. San Shinron molesto vuelve a lanzar su ataque congelador. Antes que el rayo alcance a Gokú, éste sale de la trampa alegando que no pueden utilizar la misma técnica contra él dos veces. Durante el enfrentamiento, San Shinron daña la vista de Gokú pero aun así, guiado por la energía que despide el enemigo, contraataca con su «Ryu Ken», destruyendo a San Shinron completamente y descongelando la ciudad. Suu Shinron es atacado por el primer dragón. Li Shinron.



Li Shinron: Dragón de color blanco que lleva en su frente la esfera Nº I. La lucha empieza con una persecución por un parque de diversiones, en la que Gokú intenta esquivar y huir de los rayos. Uno de esos rayos precisamente lo alcanza dejándolo inconsciente y colgando de una pierna en un edificio semidestruído. Goten rescata a su padre y, por segunda vez, tenemos a la familia reunida. Ellos saben que no son rivales para el dragón, razón que los impulsa a ceder toda su energía a Gokú. El proceso se completa y nuevamente Gokú llega al nivel de súper saiya, claro que esta vez su fuerza ha incrementado. A partir de aquí tenemos varios momentos de efímeras victorias. En la tercera regeneración de Li Shinron, Vegeta hace su entrada triunfal seguido por Bulma en su tanque. A través de rayos *lunares,* Bulma consigue que Vegeta se transforme en Oozaru y después en Súper Saiya de nivel 4. Posteriormente, a pedido de Vegeta, ambos saiyas proceden a fusionarse. En el nuevo Súper Gogeta predomina la vanidad de Vegeta, pues no se cansa de repetirle al dragón que es capaz de derrotarlo con un solo dedo. Súper Gogeta prepara su «Kame Hame Ha» desintegrando a Li Shinron. ¿De verdad? A la cuarta es la vencida. Más larga no la podían haber hecho. El tiempo de la fusión se terminó. Li Shinron se resiste a morir regenerándose por milésima vez. Reúne, para variar, las esferas del dragón con excepción de la # 4 que es atrapada por Gokú. Vegeta se niega a volver a hacer el ridículo baile para realizar la fusión, pero entienden que esa es la única manera para derrotar a Li Shinron. No obstante, al hacerlo, nada. Se quedan tal y como están: con los dedos conectados. En eso, Gokú retoma su condición de niño.

La cuarta esfera del dragón que Gokú se había tragado surge de su frente. Esta esfera se separa y aparece Suu Shinron dispuesto a matarlo , aunque lo que tramaba era diferente. Al haberse tragado la esfera la libró de su energía negativa purificándola y liberando a Suu Shinron. Este dragón aprisiona a Li Shinron con una llave formando una esfera de calor que los mantiene atrapados. Si Li Shinron dispara contra Suu Shinron la esfera estallará por lo que el dragón blanco duda en atacar. Sin embargo, Li Shinron escondió las esferas del dragón en el interior del cuerpo de Suu Shinron de tal manera que pasada la explosión se pudiera regenerar. Esta vez con las siete esferas ha alcanzado su máximo nivel. El último intento de Gokú es reunir la energía de todos los seres vivientes del universo y así poder efctuar su último ataque: «Genki Dama». Efectivamente, lo hace y por fin el dragón muere. Shen Ron se les aparece y le pide a Gokú que se levante. Comunica que ya no podrán hacer uso de las esferas del dragón ante lo cual Gokú pide un último deseo: que regresen a la vida todos aquellos que perecieron como consecuencia de esta lucha.Concedido el deseo, Shen ron desaparece junto con Son Gokú, quien promete volver pronto, pero nosotros sabemos que Dragon Ball hasta aquí llegó. Cien años después nos encontramos en otro *Tenkaichi Budokai* (torneo de las artes marciales) y el presentador anuncia quiénes son los participantes: por un lado tenemos al nieto de Pan, Gokú Junior y por el otro a un descendiente directo de Vegeta. Pan cree divisar una imagen, la cual no podía ser otra que la del verdadero Son Gokú. Luego esta imagen se marcharía y con él se marcha de las pantallas el fenómeno social que conmocionó a medio mundo.



Silohé Llanos



Kishuku Sou

Seguramente el nombre citado arriba no sea muy familiar, ya que él es más conocido por su nombre de Seishi:Tamahome.

Es un chico muy fuerte y de buen corazón. Está dedicado por completo a sus dos grandes amores: su familia y Miaka. Aunque muchos no la conocen, *Fushigi Yuugi* llegó a tener mucho éxito en Japón. Se trata de una chica de 15 años, Miaka Yuuki, quien junto con su mejor amiga Yui Hongo, son absorbidas por un antiguo libro chino, llamado *Los Cuatro Dioses del Cielo y la Tierra*. Este libro cuenta la historia de una chica (en este caso, Miaka) perteneciente a otro mundo, quien se convertirá en la representante del dios Suzako (la *Suzako no Miko)* y dará seguridad y bienestar al país de Konan. Para llamar al dios Suzako ella tendrá que reunir a siete seishis (algo así como los protectores de Miaka), quienes tienen diferentes kanjis (ideogramas japoneses y chinos) rojos en alguna parte de su cuerpo.

Tamahome es el primero de los siete Seishis que encuentra Miaka. Él la salva de unos traficantes de mujeres cuando acababa de llegar junto con Yui al país de Konan y desde entonces la ha sacado de apuros continuamente.

Miaka se siente (al igual que Yui) inmediatamente atraída hacia Tamahome (y quién no).

Tamahome tiene 17 años y 180 centímetros de altura. El kanji, que se encuentra en su frente, es el de *Oni* (que significa ogro). De pequeño era molestado por esta marca y le llamaban Obake-chan (monstruito o fantasmita). Pero desde que conoció a Miaka, para él dicho kanji significa proteger y dar la vida por ella. Tamahome representa a la constelación del Cangrejo (cada uno de los seishis representa a una constelación, muy aparte del kanji en su cuerpo). Su habilidad son las artes marciales y es muy hábil, aunque no tanto como Nuriko, otro de los seishis. Es el rival de Hotohori (el emperador de Konan y segundo seishi en aparecer) por el amor de Miaka, aunque ella se inclina definitivamente hacia Tamahome.

Le encanta todo lo relacionado con hacer dinero (al estilo Caldina), pero tiene una muy buena razón. Su padre está enfermo, su madre murió cuando tenía doce años y es el mayor de cinco hermanos (tres hombres y dos mujeres), así que debe hacerse cargo de su familia (debido al gran sacrificio que hace por ellos, sería descrito por Nuriko como un héroe).

Aunque al principio no lo quiere admitir, ama mucho a Miaka y haría cualquier cosa por mantenerla a salvo. Siente un poco de celos (por no decir muchos) hacia Hotohori, quien le confiesa a Miaka su amor y frente a Tamahome le dice que quiere casarse con ella. Miaka, sabiendo que Tamahome ha escuchado eso, le confiesa su amor, pero él niega sentir lo mismo por ella, lo cual enferma (literalmente) a Miaka. Luego, debido a un plan de Nuriko, las cosas entre ellos se arreglarían, pero siempre existiría la sombra de Hotohori, quien constantemente está detrás de Miaka, pues ella es la mujer a quien siempre ha amado, al ser la Suzako no Miko.

Todo lo que espera Tamahome es poder casarse con Miaka después que ella cumpla su misión como la representante de Suzako, pero no se ha dado cuenta que él es sólo personaje de un libro y que cuando ella cumpla su misión tendrá que regresar a donde pertenece.

Claudia Sanden



La última extensión de Magic

Cómo se hizo

Richard Gardfield era un profesor de instituto licenciado en matemáticas y poseedor de un extraño pasatiempo, diseñar juegos. Un día intentó probar suerte y llevó una de sus extrañas creaciones a la empresa *Wizards of the Coast*, como era de suponerse no tomaron importancia de su singular idea llamada *Robo Rally*.

Bueno, Richard no se desanimó y al poco tiempo ya tenía otra creación, un juego de cartas novedoso de nombre *Magic:The Gathering* (Magic:El Encuentro). Presentó esta nueva idea a Wizards of the Coast que, a diferencia del primer intento de Richard, esta vez sí pudo ver un futuro prometedor en este sorprendente juego, ya que combinaba dos elementos muy comerciales: la fantasía de los populares juegos de rol y la afición por los *cards* coleccionables; no podían tener pierde así que decidieron producirlo y a mediados del año 1993, Magic: The Gathering salió a la venta para sacudir el mercado de los pasatiempos.

Pero analicemos más a fondo este juego. Como su propio nombre lo dice, es un encuentro o lucha entre dos magos llamados *Planeswalkers* (caminantes de los planos) y que a diferencia de los juegos de rol clásicos, no tienes que cumplir ninguna misión heroica ni nada parecido, tu único objetivo es destruir a tu rival de turno, ¿y cómo lo logras? para cumplir este objetivo debes poseer una baraja de cartas (denominada «biblioteca») ya que tu oponente también tendrá una, dentro de ella las cartas más importantes son los diversos tipos de tierras ya que, según las reglas del juego, a partir de ellas obtendrás los diversos tipos de maná (elemento fundamental para el juego). Con el maná podrás invocar a toda clase de extrañas criaturas, realizar encantamientos, conjuros, hechizos instantáneos, activar artefactos, etc, con los cuales tendrás que acabar las veinte vidas (o más) de tu oponente antes que él lo haga con las tuyas. Ahora que si bien Magic puede jugarse en encuentros de tres a más jugadores a la vez *(multiplayer)*, muchas veces es casi imposible ganar (si por ejemplo en un juego entre cinco, cuatro deciden acabar primero con un mismo jugador.

Si bien Wizards of the Coast sólo en 1995 pudo facturar más de 50 millones de dólares en ventas de Magic, esto únicamente era el comienzo, ya que este juego logró salir fácilmente del mercado estadounidense donde nació, para hacerse presente en el mercado internacional, llegando a ser traducido a diversos idiomas, entre ellos el español. Si ya posees una baraja de iniciación y piensas ampliarla, debes decidir qué cartas te serán realmente útiles porque si tratas de tener todas las cartas publicadas, ten en cuenta que aproximadamente cada cuatro meses salen más modelos de cartas, denominados expansiones y ahora hacen que Magic posea un estimado de tres mil modelos. Estas expansiones se unen al juego gracias a historias que las respaldan y entrelazan con las anteriores, siendo la más reciente expansión *Urza´s saga*. A continuación les narro los acontecimientos que ocurren en esta expansión, sin embargo cabe destacar que esta historia (a diferencia de un juego de rol) no afecta el transcurso del juego, así como los jugadores tampoco podrán afectar el transcurso de la historia. Simplemente se tratan de hechos que suceden paralelamente al juego.

Urza´s saga

La Guerra de los Hermanos entre Urza y Mishra (historia en que se basa el Magic), los dos más poderosos artífices de Dominaria, está llegando hasta el bosque de Argoth. Descubierto accidentalmente por el jinete de un ornitoptero, los ricos recursos naturales de Argoth rápidamente se vieron irresistibles para los hermanos. Cada uno intentó obtener estos recursos para alimentar sus esfuerzos de guerra y así impedir que el otro los obtenga. El enfrentamiento por el control de Argoth no sólo involucró a los hermanos sino que al mismo bosque ancestral, trayendo consecuencias terribles: Urza fue empujado hasta los límites de la cordura, Mishra hacia los brazos del pueblo de Phyrexia y Argoth hacia la extinción total a medida que la guerra seguía avanzando. En la apocalíptica batalla final, Urza se enfrentó con Mishra y descubrió que su hermano se había convertido en una creación hecha de carne y metal phyrexiano. Cuando Mishra abandonó completamente su humanidad y decidió acabar con Urza, este último arrojó un poderoso rayo de energía que destruyó a Mishra junto con una enorme porción del bosque de Argoth donde se llevaba a cabo la pelea. En el corazón del torbellino energético que había creado, Urza trascendió sus orígenes mortales y ocupó un lugar como *planeswalker* (caminante de los planos), la clase más poderosa de conjurador, con la habilidad de viajar entre los planos del multiverso.

Desequilibrado por su transformación y por los catastróficos eventos en Argoth, Urza se fijó en los seres responsables de la corrupción mental y física de su hermano: los phyrexianos. Usó su nueva habilidad para atravesar los planos en busca de sus enemigos, pero fue incapaz de ubicar su plano de origen hasta que rescató a Xantcha, una constructora phyrexiana que estaba a punto de ser ejecutada por los de su especie debido a que falló en desarrollar todo su potencial. Usando a Xantcha como guía, Urza llegó finalmente a Phyrexia, sin embargo casi inmediatamente descubrió que había subestimado a sus enemigos y el terreno de la batalla. Phyrexia es un lugar nocivo, corrupto y los formidables horrores que ahí habitan atacaron a Urza apenas llegó. Violentado por la venenosa atmósfera y presionado duramente a que se defienda, Urza fue forzado a realizar una apresurada huida. Pero antes de irse, Xantcha reclamó la matriz de su personalidad (guardada en un mecanismo mágico llamado «corazón») a sus antiguos amos. Gravemente herido, Urza huyó apresuradamente llevándose consigo a Xantcha, su misión había resultado un total fracaso.

La fuga de Urza lo dejó en compañía de otro *viajero de los planos*, Serra, ella había decidido encerrarse en su propio plano, siendo devota a la curación, el orden y la pureza. Urza y Xantcha fueron acogidos por la hospitalidad de Serra y pasaron cinco años recuperándose de su enfrentamiento con los phyrexianos. Una vez recuperado, Urza descubrió algunas similitudes estructurales entre el reino de Serra y Phyrexia que le hacen desconfiar de cada plano. Descubrió que los



planos artificiales como éstos, se degradan eventualmente hasta la extinción. Este hecho explica la agresividad phyrexiana, algún día su plano dejarría de existir y ellos debían buscar otro lugar más estable para vivir. Urza se alarmó al descubrir que Dominaria era el objetivo de los phyrexianos y rápidamente regresó a casa con Xantcha. Poco después, una fuerza de asalto phyrexiana arribó al reino de Serra, pues había ubicado a Urza allí, hubo una batalla corta y devastadora entre los phyrexianos y los defensores de Serra, hasta que los primeros se dieron cuenta que su presa se les había escapado. Abandonaron la lucha y dejaron el plano, pero luego de infligir serios daños, llevándose prisioneros y arruinando para siempre la primitiva maravilla del reino.

Desprevenido del daño causado en su ausencia, Urza retornó a Dominaria e intentó organizar una resistencia a la invasión phyrexiana. Aunque Urza se había recuperado físicamente en el reino de Serra, seguía mentalmente desequilibrado debido a sus experiencias. Xantcha forzó una confrontación y resolución para que Urza pudiese recuperar todas sus facultades y apoye la resistencia, varias veces lo expuso a un joven que era virtualmente idéntico a Mishra. Ella logró calmar el problema mental de Urza pero fueron atacados por Gix, el pretor yawgmothiano. Este ataque acabó con la vida de Xantcha y la de su creación (el doble de Mishra) muriendo también Gix. Urza logró recuperar el corazón de Xantcha y lo ocultó hasta encontrar la forma de poder usarlo.
El hermano de Mishra se convenció que los phyrexianos ya habían intentado invadir antes pero fueron detenidos por una extinta raza muy avanzada conocida como los Thran. Con un propósito fijo en mente, Urza decidió regresar en el tiempo y encontrarse con los Thran para así descubrir sus secretos. Persiguiendo este fin estableció una academia de hechiceros en una remota isla de Tolaria y en ella reunió a los magos más brillantes que pudo encontrar, pero siempre tratando de controlar que no se infiltrase algún espía phyrexiano para lo cual verificaba personalmente la identidad de cada miembro. Ocupando el mayor cargo de la academia, Urza dirigió todo tipo de experimentos para poder viajar en el tiempo y construyó un ser mecánico para obtener datos, en él incorporó la matriz de la personalidad de Xantcha y lo bautizó como Karn, logrando que este ser pueda aprender y madurar. En la academia lograron crear un portal del tiempo que necesitaba una enorme cantidad de energía para estar activo, sin embargo Karn advirtió que sólo se podría controlar por un par de días. Urza ignoró las advertencias de Karn y sobrecargó el portal produciendo una explosión que llenó la isla con distorsiones temporales y acabó con por lo menos la mitad de los seres en la academia. Urza fue obligado a abandonar este intento por vencer a los phyrexianos; con el tiempo la academia es reconstruida y continuó la enseñanza y el entrenamiento, pero Urza partió de Tolaria inmediatamente para obtener información más actual sobre los Thran.

En la tierra volcánica de Shiv, Urza encuentró el Anillo de Maná, una inmensa instalación repleta de tecnología Thran todavía en funcionamiento. Luego de ganarse el respeto del saurio viashino que vivía en aquel lugar, Urza pudo revisar el equipo y determinar su propósito: crear baterías energéticas de cristal, llamadas *powerstones* (piedras de poder) que pueden ser usadas para activar todo tipo de artefactos. A pesar que ni Urza ni el viashino podían operar todas las máquinas, Urza comenzó a entender las ventajas de esta fuente de energía. Observó una conglomeración de componentes orgánicos, artificiales y magia pura que cuando eran cargados con las piedras adecuadas, podían ser usados para detener la invasión venidera de una sola barrida.

Construir un arma tan complicada tomaría décadas, incluso centurias, así es que Urza empezó a hacer los preparativos necesarios para diseñar, transportar y almacenar cada parte de su nueva adquisición hasta que se encuentre listo para salvar Dominaria.

Isla

Tierra

: Añade a tu reserva de maná.

Ilus. Donato Giancola

Eric Navarro



GOLDEN BOY

Kintaro Oe es un joven de 25 años que decide salirse de la Universidad de Tokio, justo cuando ha completado todos los créditos para graduarse en Computación. Debido a que tiene un talento poco común, va recorriendo todo Japón con su bicicleta, tomando trabajos temporales y anotando todos sus nuevos conocimientos en un curioso cuadernito. Uno lee esto y cree que el personaje es una cándida paloma. Pero si chequeas el manga podrías darte cuenta que sus lecciones constituyen verdaderos tratados de sexología.

Egawa: Hentai y esparcimiento

El *mangaka* Tatsuya Egawa, junto a sus asistentes, creó a *Golden Boy* en 1992, y el manga se serializa a través de *Super Jump Comics*, emporio de la historieta nipona. Egawa nació en Aichi,Nagoya, y fue discípulo de Hiroshi Motomiya, un legendario y prolífico dibujante. Su irrupción en el mundo *manguero* se produjo cuando su historia *Don't Give Up* ganó el concurso *Comic Morning.* Estableció un Laboratorio de Investigación de Manga, y ha capacitado a un talentoso grupo de colaboradores, a los cuales acostumbra incluir en los créditos.

Golden Boy no es el único trabajo de Egawa que pueda considerarse dentro del género *hentai*: *Be Free!*, producida entre 1984 y 1998, comprendida en 7 y 12 volúmenes, es un manga desinhibido sobre una profesora de matemáticas que se vuelve la consentida del salón. Otra historia compilada (esta vez en 16 y 21 tomos) es *Magical Taruruuto-kun (Majikaru Taruruuto-kun)*, donde un chico tímido con las mujeres, Edojou Honmaru, conoce a un mago que lo ayuda a solucionar sus *paltas.* Otro manga popular es *Yuka Ni Omakase*, dibujada entre 1994-1996, cuya protagonista femenina participó como extra (?!) en Golden Boy.

En estos mangas (como el *Tokio University Story*), Egawa delata un estilo definido, ligero y absolutamente digerible para cualquiera. Sus chicas son achinaditas y súper curvilíneas, al punto de enloquecer a los distintos protagonistas de sus aventuras; entre ellos, Kintaro, quien se desboca en las más alucinantes muecas y gesticulaciones imaginadas. Por momentos Egawa es infantil y hace monigotes y figuras aniñadas con total inocencia. En suma, explota muy bien los recursos de la comedia.

Diferencias *intrascendentes*

Como ya hemos señalado, el manga de Golden Boy es *hentai* del más puro. Kintaro vive una serie de encuentros cercanos del décimo tipo con cuanta chica atractiva se encuentre (qué tal *jale*). Y es que Kintaro conquista a cuanta mujer se le cruce en el camino, aunque eso le acarrea eventualmente problemas (como con su primera jefa, la Presidenta de *T.N. Software*, con quien tiene una relación de amor-odio). Pero el muchacho se las arregla para sacar el mayor provecho de las jocosas situaciones a las que está expuesto.

El anime de Golden Boy es más *apto para todos*, ya que es divertido y con tiene alusiones sexuales pero de modo sutil. La presentación oficial del primer OVA fue el 22 de julio de 1995, en el centro de convenciones *Kudan Kaikan* de Tokio. El presentador, Ohno Shocker, introdujo a los invitados especiales: Tatsuya Egawa, Hiroyuki Kitakubo (director del OVA), Toshihiro Kawamoto (diseñador del personaje), Mitsuo Igawa (quien, además de interpretar a Kintaro, puso la voz a Kaneda de *Akira*), y otros actores, para entrevistarlos.

Una de las cosas interesantes en dicha conversación fue que Egawa manifestó que la producción animada enriqueció su creación original: "Estaba muy sorprendido; no sabía que el personaje tendría tal impacto". El *casting* para seleccionar las voces fue arduo, y se optó por tomar actrices que ya habían incursionado en otros animes de Egawa. Otro detalle curioso es que, exceptuando la presidenta de T.N.Software, los demás personajes se denominan como empleada A, B, C, D y E. Asimismo, se respetaron las expresiones faciales del manga y, si bien se suavizaron los contenidos eróticos, no podían dejar de aludirse (en este anime, el bamboleo de los senos de la jefa de Kintaro es una constante muy *recreativa*).

Comprimido de Golden Boy: los OVAs

El primer OVA de Golden Boy, *Estudios de Computación,* es sólo su presentación formal. Para una persona que no sabe la historia, jamás podría imaginar que Kintaro, un tranquilo y simple muchacho que no mata ni una mosca, sea tan talentoso en las ciencias

UN CHICO BRILLANTE
18 up

pícaro y divertido



o tan playboy como el que más. Conoce accidentalmente a una nante rubia de 120-60-90, quien lo arrolla con su auto. Kintaro descubre más tarde que ella sería su tirana jefa en T.N.Software, quien, desconocedora de sus habilidades, lo relega a la limpieza de la compañía, manejada por mujeres. Luego de despedirlo, intentará retractarse, pero él ya habrá huido.

Golden Boy 2, *La Tentación de la Doncella,* tiene como coprotagonista a otra fémina, bastante más joven pero igual de inquietante (sobre todo por su calzón). Es Naoko, la hija de su patrón (qué trepador, ¿no?), el alcalde Juko Katsuda, quien se aburre de su condición de niña consentida y se dedica a molestar al pobre Kintaro, acosándolo en todas las formas. Pero todo tiene un límite, y es entonces cuando Kintaro se va. Naokito queda flechada, y lo invita a llamarla 'en cualquier momento'. Provecho.

Cuidado! El Primer Amor de la Damisela es el título del Golden Boy 3. Kintaro trabaja para una pareja madura en un restaurante de pastas. Ellos tienen una candorosa hija, Noriko, quien se enamora de las promesas falsas de Hiroshi Kogure, un ambicioso joven que había salvado a su padre de morir en un accidente de tránsito; su real intención es casarse con Nobuko para heredar su fortuna y compartirla con su amante. Kintaro se corre riesgos mortales por proteger a la ingenua adolescente, quien también (qué raro, ¿no?) se enamora de él.

Golden Boy 4 es acuoso. *Nadando en el Mar del Amor* lo dice todo. Kintaro queda impresionado por las perfectas curvas de una instructora de natación, Ayuko Hayamizu. Ella reta a Kintaro a cambio de mantenerlo en el empleo de profesor de infantes. Lo que él no sabía era que Ayuko poseía la medalla de oro olímpica. Kintaro corre con suerte porque la persigue implacablemente, pero de cualquier modo deja el trabajo. Una vez más,



es recién valorado por sus aportes cuando se ha ido.

Golden Boy 5, *Chico acorralado* (la traducción literal es un poquito más grosera, así que chequea el video), también trata sobre una competencia: Kintaro se enfrenta a una sexy belleza sobre ruedas. La chica, llamada Reiko Terayama, es una joven distinguida que menosprecia a los hombres y prefiere la excitación que le produce su moto, a la que denomina «Bimo-baby». A pesar de competir con su bicicleta, Kintaro se las ingenia para vencerla, porque sus frenos se descomponen y, quiera o no, no podrá detener su carrera.

Por su parte, en Golden Boy 6,*La Animación es Divertida,* Kintaro busca trabajo de asistente en un estudio de animación. Una artista llamada Chie lo ayuda a ingresar, y Kintaro queda fascinado por el trabajo que realiza. Su producto se llama *Golden Girl.* En este OVA el propio Tatsuya Egawa interpreta al *mangaka* Engawa, y el OVA es una parodia de su propia ocupación. Asimismo, otro aspecto curioso es que aparecen todas las coprotagonistas de los OVAs precedentes para ayudar a Kintaro. De cualquier modo, Kintaro se irá y ninguna de ellas podrá retenerlo.



El tema musical del OVA de Golden Boy es *Study A Go! Go!*, con letra de Hiroyuki Kitakubo, música de Kenyi Saito, interpretado por las *Golden Girls* (una suerte de Mañaneras Orientales). Hay mucho más que decir sobre Tatsuya Egawa, un dibujante creativo y entretenido. Pero lo conoceremos mejor interiormente por su obra. En ese caso, Golden Boy resulta uno de sus trabajos más logrados, que rebela su espíritu creador, alegre y travieso, casi como un niño. Casi.

Nathalie Delgado



SAILORMOON: LAS PELICULAS

Como ya es sabido, la mayoría de series exitosas tienen su película. En este caso Sailor Moon, la serie shoujo más popular en los últimos tiempos, no podía dejar de tenerla y no sólo una, sino tres.

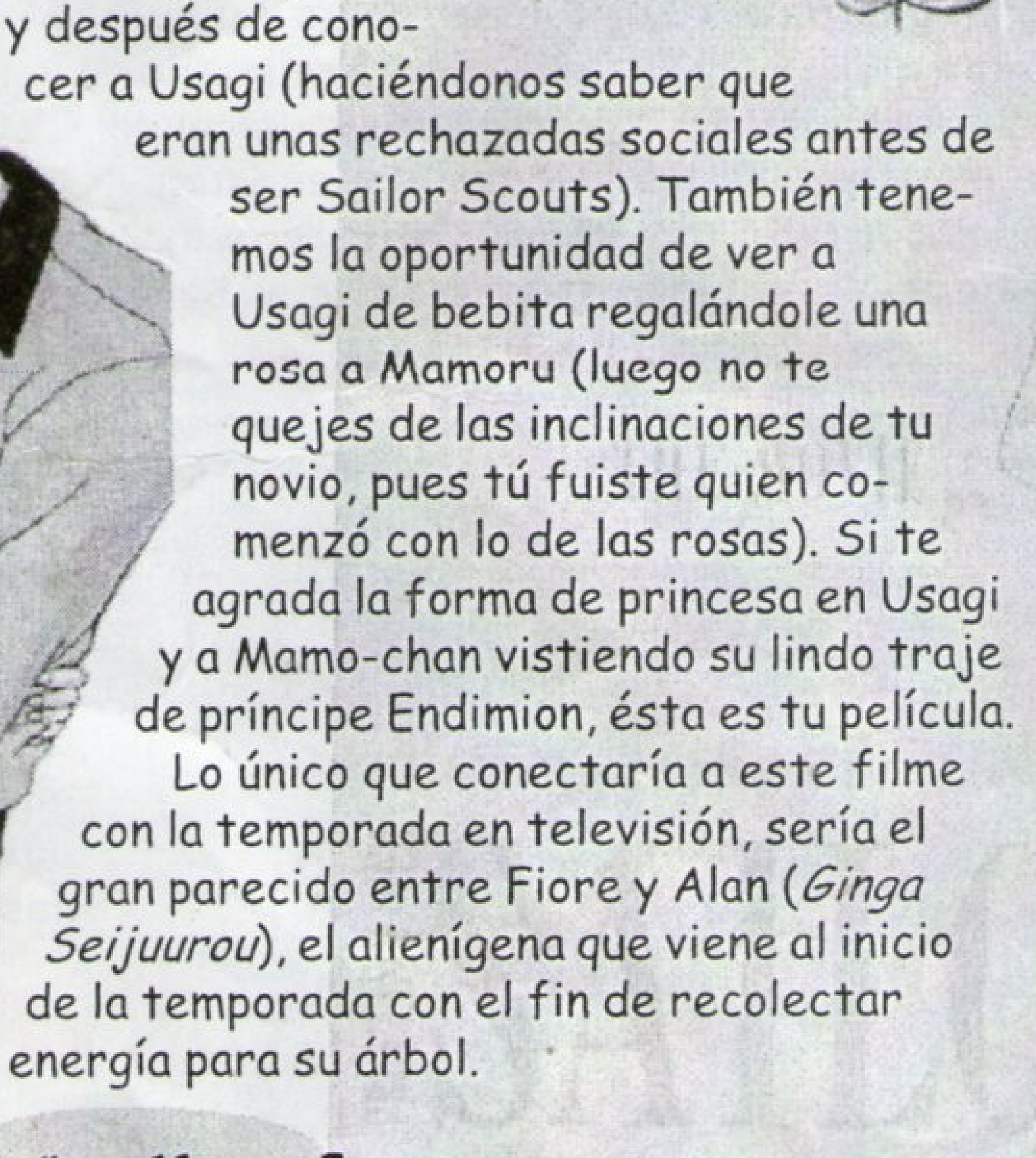


Las películas nada tienen que ver con la serie de televisión, pues no intervienen absolutamente en su desarrollo, de tal forma que si no las ves, no te pierdes en la serie (cosa muy conveniente en países como el Perú, donde la proyección de una de estas películas por las televisoras es casi imposible). Ahora, las tres películas llevan el nombre perteneciente a la serie de televisión que daban cuando éstas se lanzaron; así sus nombres son *Sailor Moon R, Sailor Moon S* y *Sailor Moon Super S* respectivamente.

Sailor Moon R

En esta película se da a conocer un poco más la infancia de Mamoru (Darien) presentándonos a su amigo Fiore, un ser de otro planeta que estuvo a su lado en el hospital, cuando sus padres murieron hace años. Ahora ha regresado para cumplir con su promesa de regalarle a Mamoru la más hermosa de las flores, y mejor si es quitando a todos del camino entre ambos. El problema es que la flor que Fiore posee es una legendaria Kisenian, cuya característica es quitar la energía de los humanos y multiplicarse muy rápido, de tal forma que pronto acabaría con la humanidad. Usagi (Serena) debe luchar ahora por dos objetivos: defender a su amado y a su planeta.

Aquí sí que se malearon. Eso de que Fiore le quiere regalar la más bella de las flores, mmm... ¡por favor! ¿Acaso Mamo-chan juega para los dos equipos como sugiere Ami? Bien sentimentalona en algunos momentos, pero bastante efectiva (haciéndonos recordar con gran exactitud la vez que Mamoru es herido por Zoicyte). Muy lindas escenas de Ami, Rei, Makoto (Lita) y Minako (Mina) antes y después de conocer a Usagi (haciéndonos saber que eran unas rechazadas sociales antes de ser Sailor Scouts). También tenemos la oportunidad de ver a Usagi de bebita regalándole una rosa a Mamoru (luego no te quejes de las inclinaciones de tu novio, pues tú fuiste quien comenzó con lo de las rosas). Si te agrada la forma de princesa en Usagi y a Mamo-chan vistiendo su lindo traje de príncipe Endimion, ésta es tu película.

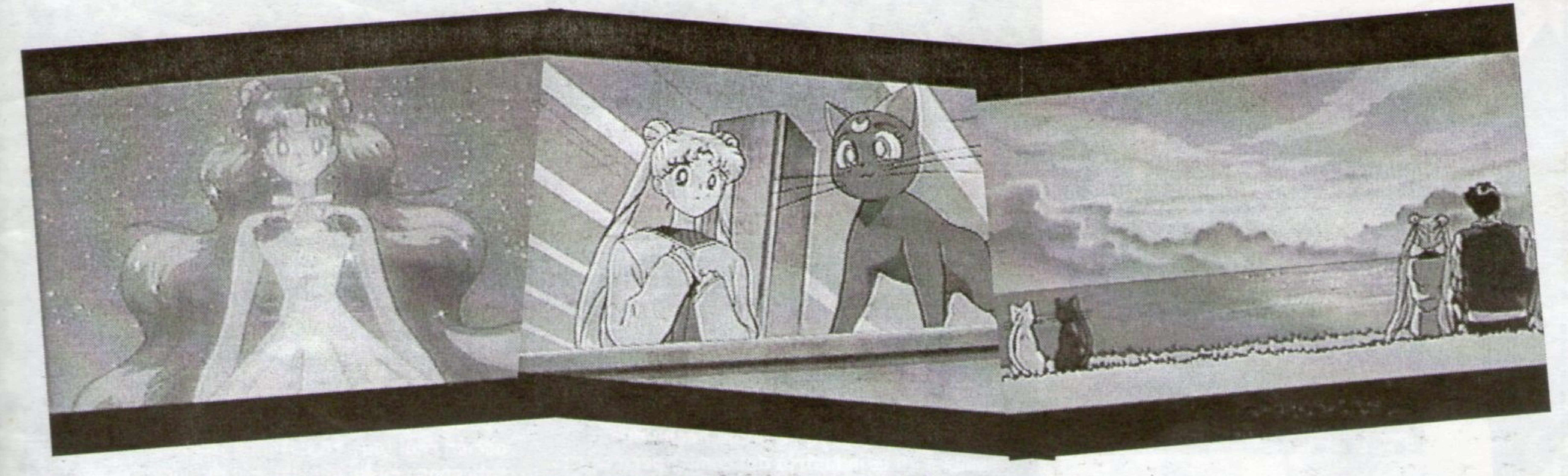




Lo único que conectaría a este filme con la temporada en televisión, sería el gran parecido entre Fiore y Alan (*Ginga Seijuurou*), el alienígena que viene al inicio de la temporada con el fin de recolectar energía para su árbol.

Sailor Moon S

En esta oportunidad Luna es el eje de la película, al enamorarse de un humano que un día la salvó de que la atropellaran, llevándola a vivir a su casa



durante algún tiempo. Se trata de un joven astrónomo que encuentra un pedazo de cristal, el cual es guardado en su casa. Al brillar, dicho cristal lo enferma (literalmente) y Luna se preocupa por este hecho. Paralelamente, ha llegado a la Tierra una nueva enemiga y sus secuaces, quienes pretenden congelar todo cuanto esté a su alcance y encontrar el pedazo de cristal que se les ha perdido. Las chicas tienen que luchar contra esta nueva amenaza para salvar al planeta de una nueva *era glacial.*

¿Acaso los diseñadores de personajes no tienen más ideas? El galán de Luna es igualitito a Haruka. No pues, se pasan. La verdad es que tratan muy bien el dilema de Luna al enamorarse de un humano (¿por qué no es como en *Angel,* donde al final el perro y la gata eran personas?). Y para qué, Artemis es recontra arrastrado, siempre es él quien tiene que estar detrás de Luna (como si hubieran querido demostrar que no solamente las mujeres pueden ser arrastradas, caso Usagi-Mamoru). El final es bastante romántico y el tema de cierre *(Moonlight Destiny)* lo hace aún más enternecedor.

El galán de Luna constituye la única realción con la serie televisiva.

Sailor Moon Super S

Extraños barcos dirigidos por unos duendes están secuestrando a los niños de todas partes del mundo y cuando quieren secuestrar a Chibi Usa (Rinie), las chicas se enfrentan a ellos. De todas maneras se la llevan y por supuesto que Usagi sufre mucho por su partida. Uno de los duendes, que no estaba de acuerdo con este plan de robar niños, ayuda a las chicas para llegar al escondite de quien los comanda, la verdadera villana de la historia es Badiana, quien está usando los sueños dulces de los niños para crear un agujero negro. Ahora incluso es necesaria la ayuda de las sailors exteriores para derrotarla.

Cuando digo que raptan a los niños, no crean que se meten en las casas y se los llevan, no, es algo mucho más efectivo, que un compañero suyo ya había experimentado antes con ratones en Hamelin... ¡los duendes tocan su flauta! En todo caso hay dos cosas que no son de mi total agrado: el hecho que salga la linda Chibi-Usa y la paliza que le dan a mi querido Mamo-chan (hecho que extrañamente más de uno aplaudió). Además a la dulce e inocente Chibi-Usa hay que tenerla amarrada, pues ni bien se va Helios, al toque se consigue otro chico (quien resulta ser el duende que no está de acuerdo con los raptos o hechizos). No pues, así no es (como bien dice Rei: «les lleva la delantera», y por mucho).

Muy buena animación para esta película, con uno de los mejores temas de apertura (se les ve lindas de chiquitas). *El Hada de las Tres (Sanji no Yousei),* la canción perteneciente a la parte en que los niños se van al barco, realmente nos lleva al país de los dulces, no sólo por su letra (que lo hace directamente) sino por la suavidad de los instrumentos y las voces infantiles **del coro** (realmente *muy dulces*). Lo mismo ocurre con el tema de cierre, Morning Moon.

Para esta temporada de Sailor Moon (y la primera parte de *Sailor Stars)* se basaron en diferentes cuentos clásicos infantiles: *Blanca Nieves* (espejito ¿quién es la más bonita?) y *La Reina de las Nieves* (en el cual un pedazo de espejo saca la maldad de las personas). En la película sucede algo similar, es una mezcla de *El Flautista de Hamelin* y *Pinocho* (¿el país de los dulces?). Esta fusión de cuentos y el hecho que Chibi-Usa sea el personaje clave en esta temporada, dieron como resultado una serie y película bastante tiernas, pero que sin embargo no satisfizo a los *moonies,* considerando a esta temporada como la peor de Sailor Moon.

Claudia Sanden



¿Qué harias tú si después de tu muerte el diablo te dos alternativas?La primera es pudrirte en el infierno sufriendo los peores tormentos que podrian desquiciar a una mente sana de tan solo imaginarlos o volver a la vida que tenías antes de morir, parece una decisión sencilla de tomar, pero recuerda no confíes en nadie y mucho menos en el diablo.

En 1992 hace su aparición en la historia del comic Spawn (el engendro) creación de Todd McFarlane, uno de los mejores artistas del comic norte-americano que junto a otros populares colegas decidieron apartarse de la seguridad y explotación de las grandes compañias como Marvel y DC, para formar su propio sello editorial llamado Image comics. Todd McFarlane ya se había hecho de un nombre en la industria del comic, pero sentía que no lo dejaban expresar todo lo que quería plasmar en sus obras asi que para comenzar una nueva etapa en su vida artística, decide crear un personaje inusual, la historia de un hijo del averno que se dedica a exterminar a los tipos indeseables de nuestra retorcida sociedad actual, con un oscuro e infernal propósito.

Spawn se vuelve toda una novedad y en su ejemplar número cinco rompe con todos los estereotipos de los heroes yankees al matar de una manera escabrosa a un infanticida que le gustaba descuartizar a niños pequeños e indefensos. En Spawn McFarlane toca temas tan polémicos como la drogadicción, la corrupción, la religión, el racismo, el parricidio y otros tantos desde su singular y crudo punto de vista.

Siendo desde sus inicios hasta la actualidad el comic mas vendido de los Estados Unidos, McFarlane siempre se mostró en contra de aprovecharse de sus lectores y por ello siempre a mantenido el precio de su revista en $1.95 (excepto el número 50 que fue un ejemplar doble). El éxito alcanzado por Spawn le permitió hacer una película de acción real (que en Estados Unidos sobrepaso en la taquilla a la denigrante cuarta película del hombre murciélago), producir dos temporadas de Spawn, el drama animado (como le gusta llamar a McFarlane a la serie de dibujos animados de su creación) para adultos que es difundido por el canal de cable HBO, diversos juegos de video y formar su propia compañía de juguetes llamada McFarlane's toys centrándose en Spawn basicamente (aunque produce también juguetes basados en el famoso grupo Kiss y la mundialmente exitosa serie de televisión The X-Files). Spawn, la adaptación para Playstation.

Para los que que no conozcan la historia de Spawn y quieran saber en que clase de aventura se estan metiendo he aquí un pequeño resumen de la historia de este atormentado ser.

Al Simmons era un entrenado mienbro de una fuerza élite y secreta que se encarga-ba de hacer el trabajo sucio para el govierno de los Estados Unidos, que por el hecho de saber demasiado y significar un riesgo para sus corruptos superiores es enviado a una última misión en donde es traicionado y quemado vivo por uno de sus compañeros que aunque cumplía ordenes sabía que Al Simmons era solo un peón mas en las manos de sus superiores.

Condenado por sus acciones cometidas durante su vida a Simmos lo reclama el infierno, pero es aquí donde conoce a Malebolgia, un diablo que le ofrece volverlo a la vida con tal de que lo obedesca, Al solo pensaba en volver a ver a su amada esposa Wanda, de la cual ni la muerte había hecho poder olvidar el amor que sentía por ella siendo así que Simmons sin pensarlo demasiado acepta el demoniaco trato.

Al aparece en los oscuros callejones de New York, sin memoria y vistiendo un extraño traje. Tratando de recor-dar su pasado los recuerdos le llegaban a su mente acompañados de una dolorosa sensación, es así como logra recordar su pasado, su esposa y en forma muy vaga su trato con Malebolgia. Pero es aqui donde su verdadero infierno personal empieza, al darse cuenta que debajo de su traje tenía el cuerpo de un cadaver putre-facto y que su retorno a la vida se produjo años después de su muerte durante los cuales su esposa había vuelto a formar una nueva familia casandose con Terry, el mejor amigo de Al., y ambos ya tenían una hija llamada Cyan, cosa que Al siempre había deseado tener. Esto desquició al pobre Al y poco le

importó los increibles poderes que recientemente había descubierto que tenía, maldiciendo el trato que había hecho.
Pero este hijo del infierno no se encontraba solo en la ciudad ya que tenía un «hermano» merodeando por la ciudad, un demonio llamado Violator, quién tenía la obligación de vigilar que Al cumpliera con el trato,
aunque este ser en sus ratos de ocio se encargaba de matar a los mafiosos de la ciudad, era inevitable que estos dos sobrenaturales seres llegaran a encontrarse y es así como Violator le explica a Al que ya no era mas el humano conocido como Al Simmons, ahora era Spawn, un engendro del infierno creado por su «padre» en común llamado Malebolgia.
Spawn decide utilizar a Violator para enviarle un mensaje a su «querido viejo» tratando de descargar toda su furia en el horrendo ser, pero Violator sintiéndose superior a Spawn hace una muestra de su salvaje sadismo arrancando con una sola mano el corazón de Spawn quién queda tendido en el suelo. Sintiéndose victorioso Violator comienza a retirarse con su macabro trofeo, siendo detenido por la voz de Spawn que lo retaba a «hacerle daño de verdad», Violator sorprendido por ver a Spawn en pié no puede esquivar un rayo que este le enviaba siendo horrendamente atrvezado, cosa que para Violator era algo sin importancia.Es entonces cuando la verdadera lucha comienza, cuando ambos seres ya habían perdido una de sus extremidades son detenidos por el propio Malebolgia, quién le explica a Spawn sus verdaderos motivos para haberlo vuelto a la vida. Spawn es solo un títere en las manos del Diablo quien se prepara para su batalla final contra Dios, aunque el ejercito infernal cuenta con miles de millones de almas malditas el Diablo necesita muchas mas para derrotar a las fuerzas del bien, para dirigir a sus tropas necesita seleccionar agentes que cumplan sus ordenes, es aquí donde entra en juego Al Simmons que gracias a sus características de su vida humana (joven temerario, destructivo, despiadado, arrogante,etc) lo hacian un candidato perfecto. Como agente del Diablo necesitaba poderes que lo distinguieran, pero hubiera sido una locura darle poderes ilimitados asi que cuanto más los utilice mas deprisa se acercara a su segunda muerte y cuanto menos los utilice menos podrá detener la maldad que lo rodea, de una forma u otra el Diablo terminará poseyendo su alma.
Spawn esta condenado a agotar su poder matando a los llamados «malvados» y así sin desearlo engrosar las filas del ejercito infernal o no hacer nada y contemplar como la maldad se apodera del mundo hacien presa de los inocentes. Del trato que hizo con Malebolgia no hay forma de salir bien librado y todo por ese sentimiento humano llamado amor.
Con su aterradora apariencia Spawn solo podía vivir alejado del mundo normal, obteniendo el refugio deseado en los oscuros y olvidados callejones de la ciudad de New York, viviendo entre indigentes, drogadictos y demás lacra de la sociedad, siendo solo acompañado por las ratas y demás criaturas de las sombras. En su nuevo estilo de vida debe aprender a vivir solo y a no confiar en nadie.
Es así como el juego nos introduce en los sombrios callejones donde habita Spawn hasta los distintos niveles del infierno en donde enfrentaremos a maleantes, demonios y algunos enemigos populares en el comic como Overtkill, un cyborg asesino que trabaja para la mafia, a los populares angeles cazadores y al mismo Violator. Pero en este juego no solo podras controlar al Spawn que todos conocenos, sino que durante unas fases podras controlar a otros dos¨ Spawns que existieron en épocas pasadas, de ellos el más conocido es el Medieval Spawn un engendro que existió durante la edad media, el otro es de una época anterior y sus datos exactos se perdieron con el paso de los siglos.
El juego en si es una aventura en 3D de las que ya nos tiene acostumbrado la consola de Sony, en su desarrollo tendrás que resolver ciertos acertijos, buscar llaves, esquibar peligrosos obstáculos y luchar co diversas clases de eneemigos. Antes de las partes en las que debes de pelear, el juego se desarrolla desde una perspectiva de primera persona, esta cambia cuando te encuentras con un enemigo a la clásica perspectiva de los juegos de lucha. Además de los puñetes y patadas Spawn puede golpear usando su capa y sus cadenas más el uso de magia que va encontrando en el camino o su poder infernal que no solo lo puede usar para atacar sino tambien para curarse (pero se va agotando cada vez que lo usas), lo mejor que puedes hacer si un enemigo te hace problemas es arrancarle un brazo y golpearlo con este.
Esta es la primera aparición del amo de las sombras y señor de la oscuridad en Playstation y esperemos que no sea la última, ya que puede hacerse algo mejor que este juego que no hace justicia al sobervio personaje de Spawn.

Aquí algunos trucos para este juego, para los primeros siete presiona pausa durante el juego.
Invisibilidad : Mantén presionados (MP) L1+R1 y presiona □ □ ○ ○ △ X
Invencibilidad : MP L1+R1 y presiona △ △ X X □ ○
Todos los power-ups : MP L2+R2 y presiona △ ○ □ X △ X
Todo el inventario : MP L2+R2 y presiona X □ ○ △ □ ○
Reset physical : MP L1+R1 y presiona X ○ △ □ X ○
Reset magic : MP L1+R1 y presiona △ ○ X □ △ ○
Saltar de fase : MP L1+R1+L2+R2 y presiona △ X □ ○ ○ ○
Ataques mágicos
Fireball : ← ⇩ ← y X
Magical blast : ← → y □
Hell gauntlet : ← → y △
Ice blast : ← → y ○
Recuperar energía : Presiona L1+L2
Ataques especiales
Right cross : → → y △
Elbow smash : → → y □
Right power kick : → → y ○
Left power kick : → → y X
Cape/Chain attack right : ← ⇩ → y ○
Cape/Chain attack left : ← ⇩ → y □
Arm rip : → ⇩ ← y X

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



Para todos los seguidores de la insuperable Lara Croft,la espera finalmente ha terminado. El 24 de noviembre fue lanzada al mercado internacional la tercera parte de uno de los videojuegos más populares de los últimos años. *Tomb Raider III: Las aventuras de Lara Croft* es el nuevo título de esta colosal saga. Ahora Lara Croft, la bella arqueóloga en tres dimensiones (3D) ha llegado decidida a romper los indices de ventas pertenecientes a sus anteriores presentaciones.

Razones no les faltan a los muchachos de *Eidos* (compañía responsable de este famoso videojuego) para sentirse orgullosos de su más reciente creación, ya que se han esforzado al máximo para superar su anterior *Tomb Raider II.* Esta vez le han brindado un minucioso cuidado a los detalles.

Pero para poder crear una nueva aventura de Lara, era necesario tener un sólido e interesante argumento que lo respaldara. Así nos sumergen en una peligrosa carrera por recuperar las cuatro partes de un meteorito que se estrelló hace millones de años en la Antártida y que, colocados alrededor de su base, podrían ser la clave del más grande descubrimiento que revolucionará la genética.

En esta oportunidad Lara deberá además enfrentarse a los poderosos y ambiciosos gobiernos de las grandes potencias mundiales, los cuales intentarán resolver el misterio del milenario meteorito para sus propios propósitos, convirtiendo esta búsqueda en una lucha por evitar que las respuestas guardadas por este bólido espacial sean propiedad de una obscura cúpula que trate mantener ocultos sus descubrimientos.

Para lograr este objetivo, Lara deberá atravesar los más variados escenarios. Entre ellos tenemos la enigmática India; las exóticas islas del Pacífos sur; Londres, donde pasará por encima de cualquier espía que se le ponga en frente; los calurosos desiertos de Nevada; la inhóspita tierra de la Antártida.

Eidos ha intentado sorprender nuevamente a los millones de aficionados de este popular videojuego. Para ello ha implantado efectos vistosos (dándole más realismo al juego) como lluvia, nieve y niebla. Con miras a dar la sensación de un paisaje más real, se utilizó una mejor técnica de polígonos; un novedoso sistema de reflexión para las sombras y transparencias, los filtros de iluminación pueden cubrir áreas enteras; aprovecharon de forma superior la capacidad en los procesadores, permitiendo un tiempo de reacción más veloz y natural.





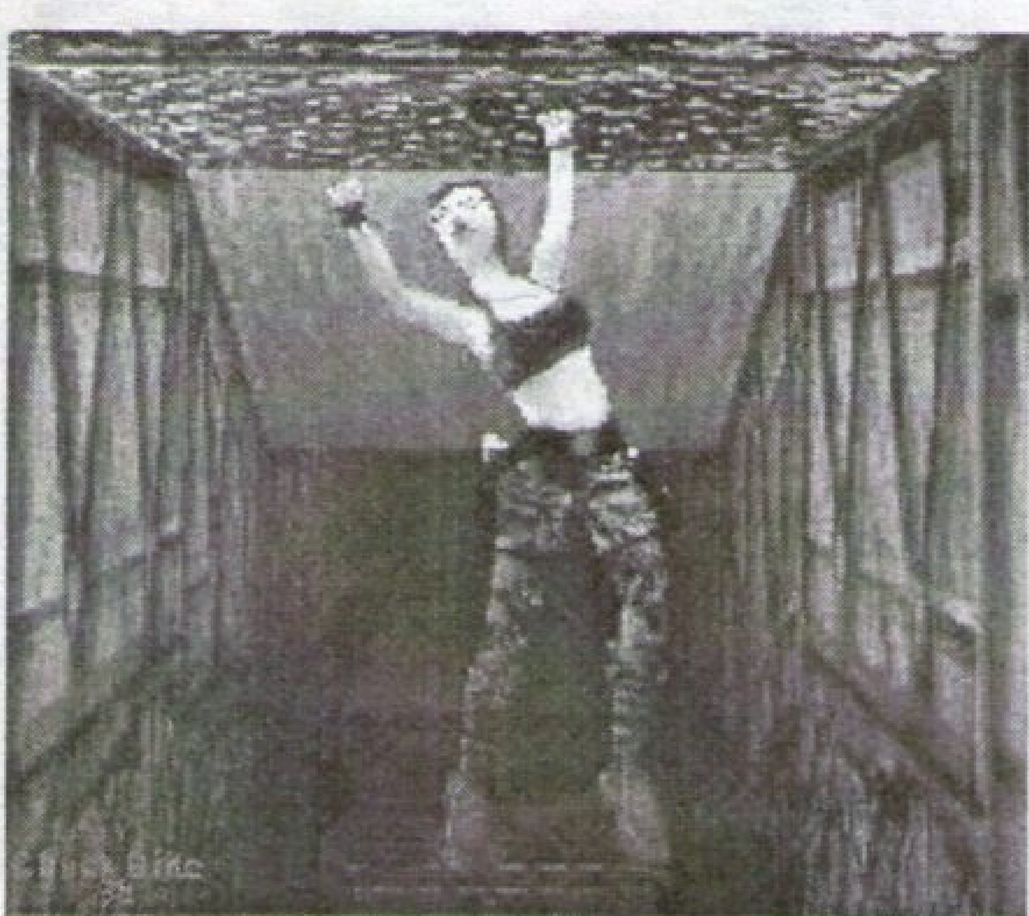
Las fieras que encontrarás en tu camino han sido modificadas en su forma de atacar. Ahora no se lanzarán directamente sobre ti sino que te acecharán, rodearán y en el menor descuido acabaran con tu vida, antes que puedas desenfundar tus armas. Tigres, pirañas, serpientes, tratarán demorar tu camino. Incluso pequeños monos (aparentemente inofensivos) son algunos de los animales deberás erradicar antes que ellos lo hagan contigo; llegando a enfrentarte contra seres presuntamente extintos (como los dinosaurios).



La mayor diferencia de Tomb Raider III con sus antecesores es su naturaleza no lineal, pues ahora podrás decidir el orden de tu ruta, alterando esto la dificultad del juego y la cantidad o variedad de armas que obtendrás. También será posible utilizar el control analógico de *Playstation,* con la capacidad de sentir la vibración del sistema *Dual Shock* (sacudida dual).

Para enfrentar los misterios que esconden los nuevos niveles, Lara Croft podrá realizar nuevas acciones (siendo éstas de gran ayuda durante el juego). Como en las anteriores versiones podrás saltar, correr, caminar, trepar, rodar, empujar, nadar y deslizarte; además serás capaz de agacharte, gatear y avanzar colgándote de diversos soportes.





Inclusive contarás con una nueva barra que te mostrará el esfuerzo que realizas, permitiéndote correr con más velocidad (siempre teniendo en cuenta que al llenarse la barra tu velocidad volverá a la normalidad). Para poder enfrentar enemigos más poderosos, Lara portará sus ya clásicas pistolas gemelas, su escopeta de retrocarga y nuevas armas (como un lanza-cohetes) aparte de las conocidas (uzis, arpones, etc).

Al igual que en Tomb Raider II, Lara podrá ver agilizado su camino al verse provista de nuevos vehículos: una cuatrimoto (moto de cuatro ruedas), una motonieve, un zodiac (bote con el motor fuera de borda), un kajak (especie de canoa de un solo remo) y una veloz lancha.



En Tomb Raider III se vuelve utilizar la vieja fórmula para grabar tu juego, empleando los *Save Cristal* para almacenar en los *Memory Cards* (tarjetas de memoria) todo el camino que hallas podido avanzar. Recibirás ciertos bonos dependiendo de la cantidad de veces que hallas grabado un juego.

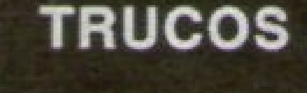
A lo largo del juego Lara se encontrará en medio de dos bandos que luchan por los mismos intereses, teniendo que decidir si unirse a alguno de ellos o seguir, como siempre, su solitario camino. A pesar de la innumerable clase de enemigos que ha enfrentado la arqueóloga, nunca se había encontrado con uno tan poderoso y despiadado como el



gobierno de los Estados Unidos, capaz de todo para mantener ciertas verdades ocultas. Nuestra audaz heroína deberá poner en práctica todo lo aprendido en sus años de busca-tesoros para tener una oportunidad de sobrevivir a los mortales peligros que enfrentará, bajo el único propósito de obtener las respuestas que habitan en las cuatro partes del misterioso meteorito, enterradas desde hace millones de años.

Por lo tanto, si te pasate un buen rato con Tomb Raider I y II, Lara Croft te espera ahora en su mejor y más nueva aventura, para que vuelvas a acompañarla en sus viajes alrededor del mundo. Recuerda, este mes la aventura está por empezar, este mes regresa Lara Croft.



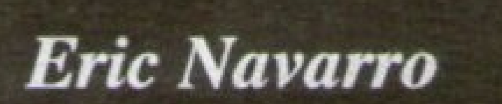


Saltear de fase: Durante el juego, presiona rápidamente L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Si lo haces correctamente al final Lara dirá «Nope».

Todas las armas, medicinas,bengalas y save crystals: Durante el juego presiona rápidamente L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2. L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Si lo hiciste correctamente al final Lara dará un grito.

Todos los secretos: Durante el juego presiona rápidamente L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Si lo hiciste correctamente Lara dirá «¡Ahhhh!». Este truco te dará acceso a un nivel extra llamado *«All Hallowed»*.

Llenar tu barra de vida: Durante el juego presiona rápidamente R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. Si lo hiciste correctamente Lara dirá «¡Ahhhh!».





KENSHIRO

El Puño de la Estrella del Norte

Buscando a su amada Yuria, esperanza de vida, este personaje vaga serenamente alrededor de un planeta yermo e infértil. A su paso, tratará hacer más justa la vida en los distintos poblados que visite y demostrará, a cantidad de vándalos, que siempre existe alguien más fuerte.

EN ALGUN FUTURO CERCANO, EL HOMBRE FINALMENTE DESTRUYO SU MUNDO

Cuerpos mutilados, masas encefálicas salpicando a todos lados, niños inocentes que mueren. Ese es el mundo inventado por el guionista Yoshiyuki Okamura (quien usualmente emplea el seudónimo de Buronson) e ilustrado con gran minuciosidad por Tetsuo Hara a partir de 1983. Alrededor de 5 400 páginas de *Hokuto No Ken*, nombre original del manga (historieta japonesa), les han otorgado la fama y fortuna que hoy disfrutan. Pertenece al género *gekiga*, donde los argumentos se caracterizan por estar dirigidos a un público maduro pero evitando llegar a lo aberrante o pornográfico del *hentai* más puro; además de su publicación, esta historia cuenta con dos temporadas animadas en televisión (de 109 y 43 episodios respectivamente) y una película animada; sin contar la numerosa mercadería asociada (juegos de cartas coleccionables, videojuegos, una película de acción viva, etc).



A diferencia de las magníficas ilustraciones, el guión es bastante simple. Se nos presenta un mundo desolado a causa de las guerras nucleares que hubo en 1998 (según la traducción estadounidense), toda muestra de vida desapareció, los océanos se evaporaron, la corteza se resquebrajó, sólo sobrevivió una especie viva: la humana. Esta premisa le sirve de pretexto al autor para introducirnos a un futuro despiado, justificando de algún modo la violencia que en él habita. La lucha por sobrevivir fue muy dura, y por genética la raza humana se dividió en dos grupos, los fuertes (hombres sin corazón, de proporciones y fuerzas espeluznantes) y la gente normal, borregos que servían como esclavos a los primeros. Este segundo grupo vivía un infierno cada día, eran la escala más baja y debían pagar el precio... hasta que apareció Kenshiro.

CUANDO LOS OPUESTOS SE JUNTEN, SURGIRÁ UN SALVADOR



En la cosmología china (base fundamental de la japonesa), encontramos el concepto del *Yin* y el *Yang*, los polos opuestos que equilibran el universo (masculino-femenino, luz-oscuridad, bien-mal). Okamura aprovecha esas nociones y las plasma en esta obra: ante una fuerza negativa que parece imponerse (matanzas, abusos, escasez de recursos naturales, etc.) se prevé el surgimiento de una fuerza positiva, la cual no solamente hará de contrapeso sino que deberá ser extremadamente potente para así poder balancear el cosmos.

Kenshiro viene de algún lugar lejano, sin nombre, dondo su maestro Ryuuken le enseñó la técnica de matar *Hokuto Shin Ken*, transmitida de maestro a discípulo durante dos mil años. Por supuesto esta técnica debe realizarse sólo para proteger al inocente y Kenshiro no duda en aplicarla con cuanto malandro se cruce.



Antes de cada combate, el protagonista hace sonar sus nudillos y empieza a moverse al estilo de Bruce Lee (cabe recalcar que Tetsuo Hara es conocido por aludir a sus diversos ídolos mediante las viñetas). Al comienzo, los *chicos malos* lo atacaban confiados en su fuerza bruta pero, al observar a sus compinches formar una asquerosa ensalada humana, esa confianza empezó a perderse.

Aparte de establecer el orden en las distintas comunidades que visita (donde se convierte en leyenda y lo recuerdan como un dios), Kenshiro tiene otro objetivo: buscar a Yuria, su amor perdido. Cuando estaba junto a él, Yuria era el motor que lo incentivaba a tratar de hallar un lugar mejor para vivir, un valle más allá de la destrucción; sin embargo cuando fue secuestrada por Shin (antiguo compañero del protagonista) siguió siendo un incentivo para Kenshiro, pero esta vez su finalidad era hacerse más fuerte para poder rescatarla y castigar a sus captores.



Pero ¿qué hace a Kenshiro un ser excepcional?

LOS TSUBO: CUESTIÓN DE VIDA O MUERTE

Siguiendo el concepto del Ying y el Yang, descubrimos ahora dos escuelas principales de artes marciales: la Escuela *Nanto Sei Ken*, que destruye al oponente de afuera hacia adentro, y la Escuela Hokuto Shin Ken, que destruye al oponente de adentro hacia afuera, mediante el dominio adecuado de los 108 *tsubo*. Los tsubo son puntos de presión o de acupuntura situados en todo cuerpo humano. Pueden ser usados para curar a las personas, pero Kenshiro generalmente los golpea para generar daño masivo en sus oponentes. Por ejemplo para hacer que los ojos, las costillas o el cerebro, de diversos pandilleros, se salgan, atraviesen la piel o exploten respectivamente; o cuando dañó tantos tsubos en un solo cuerpo que éste reventó



Las siete marcas en el pecho de Kenshiro representan a la constelación de la Osa Mayor. Una simple alusión que la serie evita profundizar.

literalmente; también se puede dominar la mente del enemigo, haciéndole sentir remordimientos por tres segundos antes que estalle en dos partes verticales; o que el semblante se les quiebre estruendósamente; ¡ah! también es capaz de hacer que el enemigo se doble lentamente hacia atrás para que la columna y dorsales se rompan, ocasionando un escalofriante dolor; y un larguísimo etcétera, tomando en cuenta que son 108 tsubos, que éstos se pueden combinar para brindar distintos efectos y que existen cientos de chicos malos.

El protagonista también domina el combate cuerpo a cuerpo, así como el manejo de armas. Un ser humano común desarrolla el 30% de su fuerza, mas gracias a las enseñanzas de su escuela, Kenshiro ha logrado manejar el 70% restante. Es decir, le puede hacer frente a cualquier *ser violento* antes mencionado (incluso al Choujin).

CHICOS MALOS, MALOS ¿POR QUÉ SERÁ? ALGO ANDA MAL...

Sólo haré referencia a los que aparecen en la película sin mayor espectativa y que en el manga son muuuy poderosos:

Seed: Un gigante tan malvado que está dispuesto a acabar con Rin, la niña compañera de Kenshiro. En la película y en el manga sirve como excusa para demostrar la fuerza del héroe. El tipo revienta.

Spade: Este destructor pertenece al bando de Shin (quien usa el seudónimo de King), dicha facción se caracteriza por dividirse en cuatro grupos: espadas, tréboles, cocos y corazones. Spade representa a las espadas y es tan malo que asesinó a un anciano atravesándole el pecho. Claro, para esto Kenshiro ya le había volado un ojo, fracturado ambos brazos y lo peor de todo: lo hizo sentir remordimientos (bueno, en realidad fue peor lo que siguió).



Heart: Es el jefe del grupo de corazones. Cuando esta bestia veía su propia sangre, se volvía tloco y arrollaba a cuanta persona encuentre, incluso a los de su grupo. Es más, la bola de grasa poseía una protección especial, las voluminosas carnes de su barriga le servían como escudo ante los ataques de Kenshiro, quien no lograba atinarle a su Tsubo.

Shin: Era amigo del protagonista hasta que apareció Yuria, él la amaba incluso más que Kenshiro pues se trataba de un amor no correspondido y aun así insistió. A diferencia de la película, se enfrentó contra su antiguo compañero en un combate limpio (sin la intervención de Raoh, *el conquistador*).

El Coronel de los Golan: Este es el tipo más triste, es un guerrero psíquico capaz de adivinar los ataques de Kenshiro, además había estudiado y perfeccionado las técnicas de matar de la escuel Nanto Sei Ken, e incluso constituye una pequeña saga del manga. En la película simplemente aparece avisándole a Shin que Yuria había fugado, luego de un cruce de palabras Shin lo atraviesa con la mano.



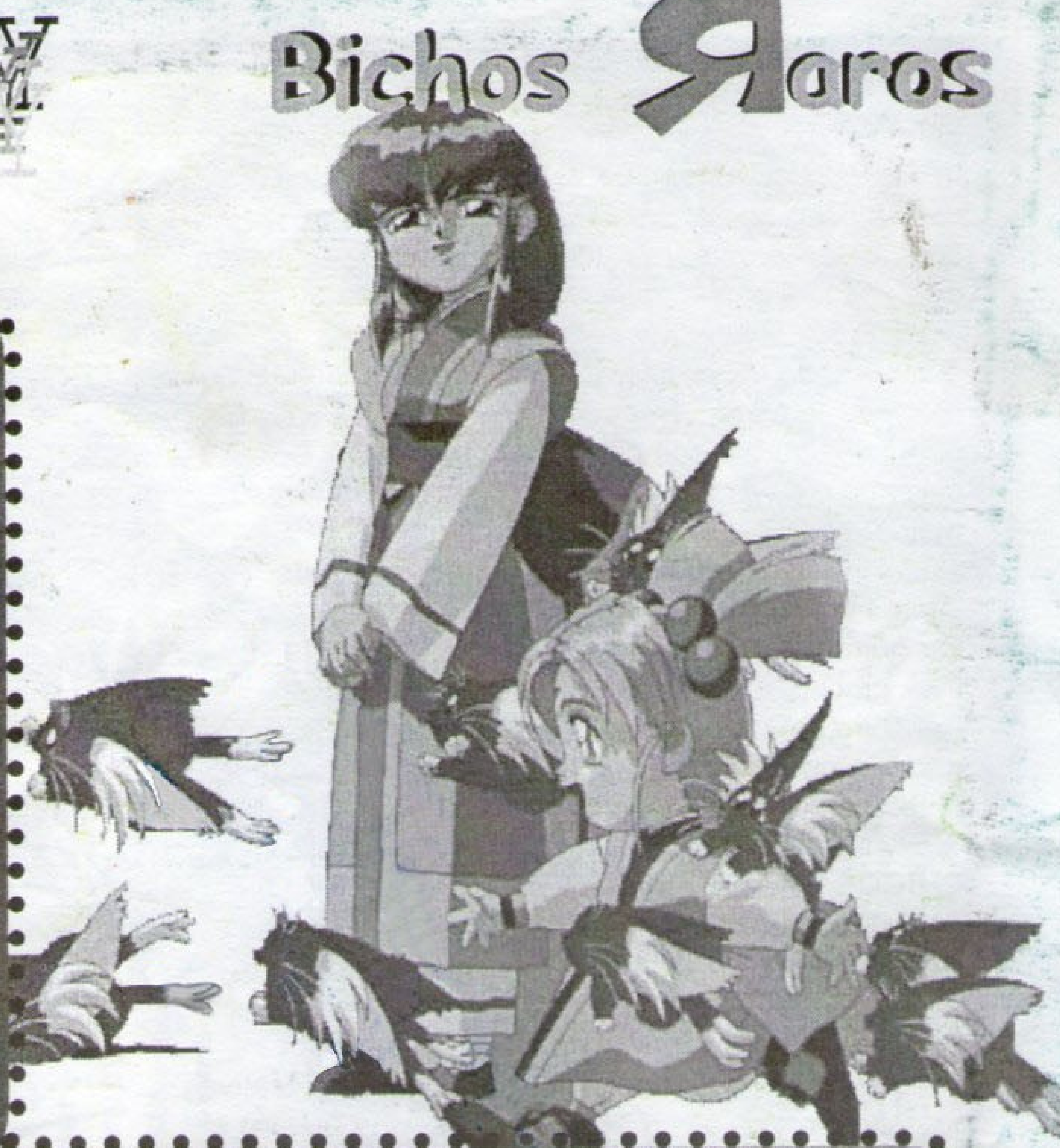


Fox: Otra joyita. Era portador de unos sables levitantes, que le brindaban una gran ventaja para revanar a sus oponentes. Un ser muuuy resistente capaz de darle pelea al mismo Kenshiro. En la película viene Rei (otro human excepcional), toma un hacha y se la clava en la frente.

Juan Carlos Delgado

RYO-OHKY

Bichos Raros



¿El hijo de Tenchi? No, es poco probable. ¿El hijo de Ryoko? bueno, suena más creíble; pero eso sí, no hay ninguna duda que Washu (la brillante científica espacial que la creó) es *su abuela*.

En la popular serie de OVAs de *Tenchi Muyo*, se nos presenta la historia de un estudiante aparentemente normal llamado Tenchi Masaki, quien termina en un enredo total por desobedecer a su abuelo, teniendo que compartir su casa con un grupo de bellas chicas extraterrestres, que de una u otra forma se sienten atraídas por Tenchi.

La primera es Ryoko, una pirata espacial con increíbles poderes que se encontraba atrapada en el interior de una cueva desde hace 700 años. Ryoko es quien más acosa a Tenchi. Las princesas de Jurai, (la coservadora Ayeka y su pequeña hermana Sasami) llegan a la Tierra buscando a Ryoko con el fin de encontrar información sobre su hermano mayor, el cual había salido hace 700 años para detener los crímenes de la pirata espacial Ryoko. Ayeka y Sasami terminan estrellando su nave y son acogidas en la casa de Tenchi. Mihoshi, una despistada miembro de la policía galáctica, es otra más que termina estrellada e instalada donde los Masaki. Washu es también una alienígena que acaba en la casa de Tenchi. Y claro está, el bicho raro del mes, la nave espacial de la Ryoko, la pequeña Ryo-ohki.



Sólo una genio científica como Washu pudo dar vida a seres como Ryoko y su nave Ryo-ohki, (sé que parece un conejo, que se muere por las zanahorias y además es pequeño y adorable, pero nunca he conocido un conejo que vaya maullando por ahí).Cuando es necesario, este peludo y orejudo ser se transforma en una nave espacial, lo que resulta muy útil para ahorrar espacio porque, meditándolo bien, es como si el auto de la familia se transformara en el perro de la casa. Nacida de un huevo, la pequeña Ryo-ohki pasa gran parte de su tiempo como la engreída mascota de la casa Masaki, ganándose el cariño de todos, incluso el de Ayeka, quien en un primer momento no quería saber nada de la pobre criatura al creerla hija de Ryoko y Tenchi (tomando en serio las palabras de la incorregible pirata).

Ryo-ohki es un ser puro e inocente que no duda en hacer cualquier favor con tal de recibir una zanahoria. Muchas veces resulta engañada, haciéndola derramar gran cantidad de lágrimas. A simple vista cualquiera diría que es un conejo pero la utilidad principal de Ryo-ohki es poder transformarse en una nave espacial. La pirata y su mascota fueron creados por Washu de una manera muy similar, basándose en unas extrañas criaturas marinas conocidas como Masu, la mezcla de sus óvulos engendraron a Ryoko y la combinación de sustancias minerales crearon a Ryo-ohki. Por eso sólo Washu y Ryoko conocen todas las complicadas funciones del bicho en su forma de vehículo espacial.

Intentando defender a Tenchi de una forma humanoide compuesta por un grupo de Masus, Ryo-ohki asimiló a dicho ser y al tener más masa corporal sufrió un cambio radical, adoptando un aspecto parecido al de su dueña, el cual puede revertirse a voluntad. Así, la pobre Ryo-ohki tuvo que aprender a caminar en dos pies, cosa que logró con gran éxito, llegando a crear una pequeña danza para entretener a sus amigos, también ganó el don del habla, auque lo único que dice es «zanahorias» (que más se podía esperar si después de una prueba para ver los pensamientos de Ryo-ohki, se pudo comprobar que sólo piensa en zanahorias y en sus amigos - claro que ella los ve *superdeformed*).

Si en los OVAs de Tenchi Muyo, Ryo-ohki sólo puede pronunciar «zanahorias» aparte de sus clásicos maullidos, en el especial titulado *Magical Girl Pretty Samy* (del que se pretende iniciar una nueva temporada televisiva) se narra una historia alternativa, donde Sasami es una niña con poderes mágicos que debe enfrentar al mal, asesorada por su pequeña mascota parlante Ryo-ohki. Como todos los personajes de Tenchi Muyo, la pequeña Ryo-ohki cumple un papel importante en la historia, a diferencia de otras series donde las mascotas son meros adornos.

Eric Navarro







Ahora te será más fácil enviarnos tus preguntas, opiniones o sugerencias. Sólo debes dirigirte a cualquiera de nuestros auspiciadores (La Casa del Comic; Anime Charro; Game Zone; La Boutique del Anime) y depositar tu carta en el buzón respectivo.


SUSCRIPCIONES

- Ahorra hasta 48 soles suscribiéndote.
- Puedes cancelar en nuestras oficinas:
  Jr. Padre Guatemala 260, San Miguel (segunda paralela a la cdra. 25 de la Av. La Marina). Por el momento sólo atendemos pedidos de Lima Metropolitana.

Suscripción por seis ejemplares: s/ 42,00

Suscripción por 12 ejemplares: s/ 78,00


RESIDENT EVIL 2
Nos vemos en el número seis con más informaciones, más ilustraciones y más.
Umbrella
CAPCOM
Play the online Resident Evil 2 game